VAE VICTIS

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

N° 31 MARS-AVRIL 2000
39 FF - 285 FB - 5,95€ en France métropolitaine seulement

DE BONAPARTE A NAPOLEON

Une nouvelle ère pour l'Empire

CATAPHRACT

La reconquête de Rome avec GMT

STRATEGIKON III

placement à *DBM*

ABONNEMENT : DES FIGURINES EXCLUSIVES OFFERTES !

JEU COMPLET EN ENCART

EN POINTE TOUJOURS !

Normandie 1944

L 9567 - 31 - 39,00 F - RD

EDITORIAL

Révolution dans l'Empire !

Après *Section d'assaut*, *Vae Victis* vous propose une nouvelle aventure avec la parution d'une règle pour le jeu avec figurines sur la période des guerres révolutionnaires et du Premier Empire : ***De Bonaparte à Napoléon*** !

Réalisé par Jean-Christophe Raguet, ancien président de la Fédération française de jeu d'histoire et éminent spécialiste de la période[1], *De Bonaparte à Napoléon* s'éloigne radicalement des systèmes de jeu traditionnellement utilisés pour les règles « Empire », plus basées sur l'historicité et la précision de la simulation que sur la rapidité de jeu et la compréhension par tous. Depuis des années en effet, les règles « micro-tactiques » ont limité la pratique du jeu d'histoire « Empire » à un petit nombre de joueurs, une minorité qui a accepté de passer par un apprentissage assez long et par l'acquisition de documentation et de solides connaissances sur la période. Cet investissement en temps a détourné le public de la période napoléonienne au profit du jeu antique et médiéval essentiellement, qui bénéficiait lui de ces règles faciles à mettre en œuvre.

Au contraire, *De Bonaparte à Napoléon*, repose sur des principes résolument « modernes », dont le modèle reste DBM et qui privilégie la rapidité et le plaisir de la simulation, sans renier aucunement tout réalisme, mais qui ne s'encombre plus de l'inutile. *De Bonaparte à Napoléon* s'appuie avec souplesse sur l'organisation des unités de la Révolution et de l'Empire et respecte les schémas historiques d'emploi des troupes.

Autre particularité, DBN recouvre une période marquée par l'utilisation d'une même génération d'armes, en l'occurrence le fusil français modèle 1777 et le système d'artillerie de Gribeauval, et elle offre donc une grande cohésion dans la simulation des batailles.

De Bonaparte à Napoléon a vocation à devenir la nouvelle règle de référence pour revivre toute l'épopée de la Révolution et du Premier Empire. Avec cette règle, *Vae Victis* se propose de régénérer, de rassembler la pratique du jeu « Empire ». La France a signé, entre 1792 et 1815, parmi les plus belles pages de son histoire, il est temps de redonner envie à nos lecteurs de rejouer à cette période épique, pleine de bruits et de fureur, dont le tonnerre résonne encore dans notre hymne national.

Napoléon disait, « *De Clovis à la Terreur, je revendique tout* », proclamant sa volonté d'asseoir son nouvel ordre sur le passé prestigieux de la France. Nous aussi nous disons « *Des* Aigles *à* Pour l'Empereur, *nous revendiquons tout* » car *De Bonaparte à Napoléon* est une révolution... qui ne renie pas ses sources. Sous l'étendard toujours flamboyant de *Vae Victis*, rejoignez les troupes qui s'assemblent, alignez vos cuirassiers et faites tonner votre artillerie, *De Bonaparte à Napoléon* vous invite à vivre comme jamais la grande aventure des Aigles !

En pointe toujours est de retour !

L'autre événement de ce numéro, c'est la nouvelle version d'*En pointe toujours*, largement remaniée et qui est consacrée aux combats en Normandie. Nous expliquons en détail notre décision de re-publier ce jeu sur la Seconde Guerre plutôt que sur la période moderne dans nos notes de conception (insérées dans la règle) mais pas de panique, le prochain *VaeVictis* comprendra un scénarios mettant en scène le bataillon français en Corée, en 1950, avec un ordre de bataille complet pour les deux camps.

Dans le prochain numéro également, vous pourrez trouver une règle d'escarmouche médiévale d'un niveau de complexité très abordable, basée sur *Guérilla !* Nous avons aussi en préparation une règle pour la guerre civile russe qui devrait voir le jour prochainement.

En pointe toujours, tous à vos dés et bon jeu !

Théophile MONNIER et Nicolas STRATIGOS

1. Jean-Christophe Raguet a consacré une thèse de doctorat aux troupes étrangères sous l'Empire et la Restauration.

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE
présente

IL EST PARU !

De Bonaparte à Napoléon
RÈGLE DE JEU AVEC FIGURINES POUR LA RÉVOLUTION ET L'EMPIRE
Listes d'armées pour De Bonaparte à Napoléon
LIVRET 2 : 1805-1811 « LES ANNÉES DE GLOIRE »

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...

De Bonaparte à Napoléon

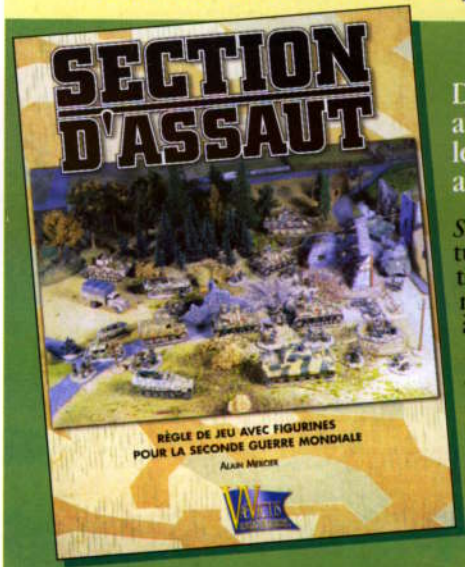
Des premières batailles des armées de la Révolution française aux grandes campagnes du Premier Empire, *De Bonaparte à Napoléon* est une règle complète pour le jeu avec figurines de 6 à 25 mm, pour la période 1792-1815. Basée sur des principes de jeu « révolutionnaires », extrêmement simple et ingénieuse, *De Bonaparte à Napoléon* s'annonce comme la nouvelle règle de référence sur cette période épique. Le livret comprend les règles complètes et des marqueurs sur planche cartonnée à découper.

Le livret de listes d'armées n°2 « 1805-1811 » est aussi disponible.

SECTION D'ASSAUT

Le livret de règles complètes et entièrement mises à jour

IL EST PARU !



Des ruines de Stalingrad au bocage normand, les « sections d'assaut » attaquent...

Section d'assaut permet de reconstituer tous les combats tactiques de la Seconde Guerre mondiale, avec des figurines à l'échelle 15 à 25 mm.

Simple, intuitive, ludique, *Section d'assaut* est la règle la plus pratiquée en France sur les combats de 1939-1945.

– 68 pages, format 18 x 24 ;
– comprend l'intégralité des règles publiées dans *VaeVictis* remaniées et homogénéisées, avec des scénarios inédits ;
– toutes les caractéristiques des armes, véhicules et unités des différentes nations...

Disponible à la librairie *A&C* au 19, avenue de la République, 75011 Paris et dans les magasins spécialisés.

Productions VaeVictis - Histoire & Collections

BON DE COMMANDE

VV 31

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de :
Histoire & Collections, 5, avenue de la République,
75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11
Je désire recevoir..... exemplaires de :
SECTION D'ASSAUT ❑
DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°2** ❑
au prix unitaire de 69 F (+ 25 F de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets)
Je joins mon paiement par :
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration ...../.....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....

ORDRE DE BATAILLE N° 31

MARS- AVRIL 2000

CALENDRIER : Toutes les manifestations 6

EVENEMENT : **Vincennes 2000** 8

ANALYSE : ***Cataphract,*** GMT 10

PRESENTATION : ***De Bonaparte à Napoléon*** 12

QUE CHOISIR : ***La série Napoleonic Brigade,*** The Gamers 16

ART DE LA GUERRE : L'armée de Frédéric le Grand 18

ENCART-JEU : ***EN POINTE TOUJOURS II,*** notre jeu complet avec règles,cartes et planche de pions 27

STRATEGIKON : L'ouverture de partie à ***DBM*** 43

SCENARIO *SA* : Pologne 1939 48

NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés 50

NOUVEAU ! : Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton 52

NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire 54

PRESENTATION : Les nouveautés ***ASL*** 56

NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures 58

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Théophile Monnier.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Maquette : Denis Gillé, Nicolas Stratigos.
Graphisme des pions : Christophe Camilotte
Graphisme de la carte : Didier Bourgeois
Infographies : Morgan Gillard, Denis Gillé
Rédaction et graphistes : Gil Bourdeaux, Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Anne de Colbert, Jean-François Colombet, Laurent Duclos, Anis Elbied, Michel Fabian, Ludovic Fortin, Morgan Gillard, Denis Gillé, Erwan Le Vexier, Magali Masselin,Eric Micheletti, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Yves Buffetaut Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Philippe Naud, Luc Olivier, Thibault Panfili, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches.
SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION :
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Graphiste : Géraldine Mallet. Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistants à la publicité : Séverine Piffret, Sandrine Régat et Nicolas Royant.
Attachée de Presse/com. : Elodie Paillet.
SERVICE COMMERCIAL ET GESTION :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Secrétaire générale : Florence Grimaux.
Assistante commerciale : Lucie Armilhon, Sandrine Porcheron.
Accueil, abonnements, VPC : Gaël Prade, Françoise David, Samira Karkour.

Comptabilité et gestion : Chantal Raynaud, Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) : France : 200 F. Union européenne et autres pays : 240 F.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par MEP. tél. : 01.58.04.02.11.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 1 200 000 F, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : F. Vauvillier, J.-M. Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalkenlaan. B-1070 Bruxelles. Tél. : 02/555.02.21. Fax : 02/555.02.09.
Abonnements ;
6 numéros : 1 300 FB + 150 FB de port *(au lieu de 1710 F)*
12 numéros : 2 500 FB + 295 FB de port *(au lieu de 3 420 F)*
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CCPPAP : n° 0704 K 78980
● Photocomposition intégrée *PowerMacIntosh 7200.*
● Photogravure : *Scanway II et FRT Graphic.*
● Impression : *NIC, Reims-Bétheny.*

© Copyright 2000. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

Jocade
Le Monde des jeux
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.24.93
Frais de port : 30f / France depart à partir de 300f / Etran@r et Dom/Tom : nous contacter

Sélection Jeux de Stratégie [Version Française]

		Delires		Tilsit	
		Bouvines 1214	87f	Waterloo 1815	289f
Azure Wish Edition		Hohenlinden 1800	107f	Iena 1806	289f
Europa Universalis	299f	Arsouf 1191	101f	Les 6 jours de gloire	199f
Extension	75f			Vicksburg 1863	239f
Grand Siècle	329f	Oriflam		Chickamauga 1863	239f
La Grande Guerre	299f	Afrika	235f	Victory	279f
Rossyia 1917	239f	Alexandria 1801	240f	*2 cartes Déserts*	69f
		Les Ailes de la Gloire	235f	*2 cartes Canaux*	69f
Descartes		Nach Frankreich	315f	*2 cartes Iles*	69f
2° DB Normandie	130f	Rivoli 1797	315f	*2 cartes Océans*	69f
Friedland	130f	Sagunto	315f	*2 cartes steppes*	69f
Kharkov et Rostov	240f	SPQR	315f	*2 cartes Fjords*	69f
Kursk	190f	*Eléphants de guerre*	105f	*50 pions extra Bleus*	85f
Little Big Horn	215f	*Consuls*	105f	*50 pions multi-joueurs*	85f
Moskova	190f	*victoires de Pyrrhus*	105f	*50 pions élites rouges*	85f
		Stalingrad "Uranus"	219f	*50 pions élites bleus*	85f
		Yom Kippour	235f	*50 pions élites gris*	85f
				50 pions élites verts	85f

Jeux de Plateau

Vinci	159f	Kahuna	99f
L'âge de la renaissance	265f	Les Cités perdues	99f
Méditerranée	240f	Les grands bâtisseurs	170f
Hannibal	210f	Cap Horn	211f
Condottière (Nll. Ed.)	109f	Axes & Allies	445f
Civilisation	260f	Champs d'honneur	371f
Diplomatie	265f	Samourai Swords	445f
Europa	210f	Les Colons de Katäne	160f
Africa 1880	229f	*Ext 5/6 joueurs*	130f
Montjoie	259f	*Seefahrer (les navigateurs)*	260f
Azteca	259f	*Stadt & Ritter (ville & chevalier)*	260f
Batailles de Pharaon	259f	*Seefahrer + S. & R.*	469f
Risk Napoléon	295f		

Sélection Jeux de Stratégie [Version Anglaise]

GMT		Moments in History		Decision Games	
Barbarossa (Center)	482f	A famous victory	290f	Totaller Krieg	579f
Barbarossa (South)	408f	All quiet on		Battle for Germany	120f
Caesar : civil wars	371f	the western front	334f	War in Europe	1520f
Caesar : gallic wars	438f	Clash of titans	260f		
Veni vidi vici	109f	Eastwall:		ADG	
Dictator	118f	battle for the Dnepr	260f	World In Flames Deluxe	850f
Jugurtha	148f	Fields of glory	327f	World In Flames Classic	425f
Cataphract	459f	Lodz 1914	364f	World In Flames Update	390f
Crisis: Sinai 1973	253f	Piercing the Reich	260f	Planes in flames	177f
Glory !	253f			Ships in flames	212f
Invasion sicily (Zip.)	222f	Columbia Games		Asia aflame	141f
June 6 : D-Day 1944	341f	Bobby Lee	339f	Africa aflame	141f
Lost victory	212f	East Front	419f	Asia & Africa aflame	212f
Operation Mercury	229f	*Volga Front*	179f	America in flames	319f
Paths of glory	371f	Napoléon: Waterloo	279f	Carrier Planes...	106f
Phalanx (Alex. mod.)	148f	Québec 1759	259f	WIF, annual 93	118f
Chikamauga	559f	Sam Grant	339f	WIF, annual 94/95	124f
Saratoga 1777	216f	War of 1812	259f	WIF, annual 98	155f
SPQR players guide	148f	West Front	419f		
Tigers in the Mist	283f	*Euro Front*	259f	GRD	
Typhoon! The Drive on		*Med Front*	259f	Balkan Front	297f
Moscow	371f			Fire in the East	520f
Victory in the west	248f	Clash of Arms		Second Front	742f
War galley	438f	1807: Eagles Turn East	345f		
Salamis	149f	Achtung Spitfire	285f	Games USA	
		Borodino' 41	205f	Friedland 1807	255f
Avalanche Press		Close Action	325f	Borodino	269f
Blood on the snow	179f	Emperor returns	245f		
Mac Arthur's return	275f	Over the Reich	265f	OSG	
Operation Cannibal	179f	Harpoon 4	399f	1806 : Iena-Auerstadt C.	369f
The Invasion of Italy	295f	La Bataille de Coruña	319f	Napoleon at Bay	369f
		La Bataille de Ligny	469f	The Emperor's War	369f

www.jocade.com

CATAPHRACT

La série GBoH à son Zénith !

ANNONCÉ et attendu depuis plusieurs années, *Cataphract* est enfin arrivé et surpasse d'emblée les sept jeux précédants de la célèbre série, qui va de *SPQR* à *War Galley*. En combinant dans la même boîte deux jeux indépendants, l'un consacré aux campagnes et l'autre aux grandes batailles de l'époque de l'empereur Justinien, *Cataphract* offre un large spectre de situations palpitantes. Une réussite complète !

Frédéric BEY

La série *Great Battles of History*, relancée par les parutions successives et rapprochées de *Conquest of Gaul* (Volume VI) puis de *War Galley* (Volume VII), tous deux assez atypiques, avait besoin d'un nouveau jeu majeur, pour ancrer son renouveau. Inutile de tergiverser bien longtemps, c'est chose faite, avec maestria, grâce à *Cataphract*. Oubliées les batailles très déséquilibrées de la Guerre des Gaules, oubliées les difficultés des batailles navales antiques, le volume VIII de la série GBoH renoue avec les recettes simples qui ont fait l'énorme succès des deux titres phares du passé, *Alexandre* et *SPQR* : une arme vedette (les cavaliers cataphractaires), des batailles variées (Byzantins contre Perses, Vandales, Goths, ou Francs) et des situations relativement équilibrées. *Cataphract* offre, en plus, un complément rêvé, et totalement inédit, sous la forme d'un jeu de campagne intitulé *Justinian* ! Cet ensemble est destiné à nous faire revivre les campagnes du grand général byzantin Bélissaire, et de son talentueux collègue Narses, qui ont permis à leur empereur de reconquérir une grande partie de l'ancien empire romain d'Occident.

DES REGLES EXTREMEMENT STABLES

Les règles de *Cataphract* (jeu tactique) n'ont pratiquement pas évolué, depuis celles de *Conquest of Gaul*. Le jeu s'appuie toujours sur la succession d'activations de contingents des deux armées opposées, au sein d'un même tour de jeu, dans l'ordre d'initiative croissant des chefs. La cohésion des différentes unités, notion intégrant à la fois le moral et la qualité des soldats, demeure le facteur principal à prendre en compte. Très logiquement, les quelques changements n'ont été rendus nécessaires que par les particularités des armées de l'époque traitée : les débuts de l'empire byzantin (voir à ce sujet l'article Art de la Guerre du Vae Victis n°4). La moindre diversité des armées de Bélissaire, et de ses adversaires, contribue d'ailleurs à simplifier le corps de règles, par rapport aux jeux sur l'Antiquité classique. Il n'est plus question de règles spéciales concernant éléphants, les chars de combat ou les tirailleurs, ces unités ayant toutes trois disparues des lignes de batailles. Pas de phalange non plus, ni guère d'infanterie lourde classique d'ailleurs. Le rôle principal est dévolu à la cavalerie lourde et aux archers (à pieds ou montés). L'efficacité croissante des armes de tirs, notamment des arcs composites, a nécessité l'intégration de mécanismes propre à la portée étendue des tirs. Rien de révolutionnaire cependant. De la même manière, la cavalerie cataphractaire s'emploie selon des règles très simples, la seule innovation provenant de la possibilité offerte à ces troupes de démonter, pour combattre à pieds. Les règles d'ordres de ligne ont également été adaptées au nouveau contexte (chefs derrière les lignes de bataille, plutôt que directement à la tête de leurs troupes). Un aspect plus anecdotique des règles rappellera à certains le volume V de GBoH, *Samouraï*, avec le recours à des « champions », se lançant des défis à la vue des soldats des deux armées. Ces combats individuels peuvent survenir dans deux des cinq batailles et sont matérialisés par des pions spécifiques. Les résultats influent à la fois sur le gain de l'initiative et la cohésion générale des armées : tous les compatriotes des champions défaits voyant la leur réduite d'un, lors chaque test de cohésion à venir !

CINQ BATAILLES ET QUELQUES SURPRISES

La force majeure de *Cataphract* repose sur l'originalité et l'intérêt des batailles proposées. Les combats du haut Moyen-Age, très peu traités par le jeu d'histoire, si ce n'est en France au travers de *Champs de Bataille*, ont par ailleurs l'avantage de mettre en situation des armées assez peu nombreuses, ce qui facilite et raccourcie les parties. Sur les cinq batailles proposées, couvertes grâce à 300 pions très réussis, deux d'entre elles concernent les guerres byzantino-perses. *Dara* (530), est le lieu d'une grande victoire de Belissaire sur les Perses sassanides de Perozes, qui tentent de prendre le contrôle de cette importante cité frontière. A un contre deux, les Byzantins, bien mieux commandés, parviennent à venir à bout de leurs adversaires grâce à d'habiles manœuvres de cavalerie. A l'inverse, *Callinicum* (531), relate la défaite de Belissaire face à l'armée perse, constituée uniquement de cavaliers et commandés par Alamoundaras. Ces deux batailles sont les deux plus équilibrées de *Cataphract*. En effet, les trois autres, qui concernent des affrontements byzantino-barbares, favorisent plus visiblement le joueur en charge des Romains d'Orient. Les Vandales de Gelimer ont peu de chance de vaincre à *Tricameron* (534), sauf s'ils savent tirer rapidement parti de leur supériorité numérique flagrante, tout comme les Francs de Buccelin à *Casilinum* (554). Par contre la bataille de Taginae (552) est particulièrement ouverte. L'armée goth de Totila est très solide. Elle dispose d'une excellente cavalerie lourde et les Byzantins de Narses ont fort à faire, pour parvenir à s'imposer. Quoi qu'il en soit, les

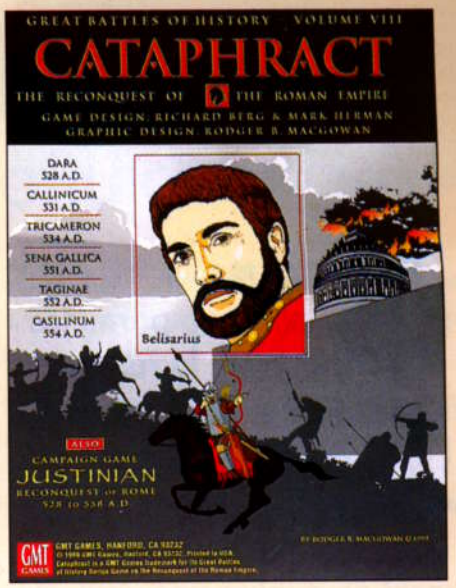
cinq batailles ont un intérêt spécifique et présentent à chaque fois un défi inédit. Le joueur Franc, avec une armée de guerriers à pieds, doit faire preuve de beaucoup de talents pour contrer les charges des cavaliers byzantins ! Pour chacun de ces affrontements, une splendide carte, dessinée par Mark Simonitch, est à la disposition des joueurs (la taille de 4xA4). Pour conclure le chapitre des scénarios, il faut parler des deux surprises de *Cataphract*. Il s'agit d'abord d'une bataille navale (*Sena Gallica*, 551), concernant elle aussi les guerres de reconquête menées par l'empereur Justinien. Au cours de celle-ci, la flotte byzantine a détruit la flotte goth, sur les rivages de la côte adriatique de l'Italie. Pour la jouer, il faut cependant être l'heureux possesseur de *War Galley*, bien qu'une quarantaine de pions galères originaux (des dromons) soient fournis dans *Cataphract*. La seconde bataille additionnelle est plus surprenante. Elle concerne en effet, avec des pions spécifiques, un raid de Vikings contre les Saxons, censé se passer au IXème siècle, soit trois cents ans après les autres batailles de la boîte... La justification affichée par les auteurs est cependant défendable : volonté de donner un avant goût des jeux futurs de la série, place pour des pions nécessaires dans les planches de *Cataphract* et souhait, tout simplement, de s'offrir un petit plaisir gratuit ! Nuançons cependant ce discours, car *Conquest of Gaul* et *War Galley*, ainsi qu'une carte tirée de *Samouraï*, sont requis pour pouvoir jouer ce petit scénario. Le sens du marketing n'est donc pas non plus absent de sa création...

Justinian

Jusque maintenant habitués à se partager les batailles proposées dans chaque volume de GboH, Mark Herman et Richard H. Berg se sont cette fois-ci partager les jeux... Le premier a pris en charge le développement des scénarios de *Cataphract*, à partir des règles des précédentes parutions de la série, le second a carrément conçu un jeu de campagne complet et inédit, inclus dans la même boîte ! *Justinian* couvre toutes les campagnes de la « reconquête » de l'Occident, entreprise par l'empereur Justinien, entre 528 et 558 après J.-C. Il se joue à deux, un joueur prenant en charge la destinée de l'empire byzantin et l'autre celle de ses ennemis (Perses, Vandales, Ostrogoths...), et n'est pas très éloigné dans ses concepts du *Bélissaire* du Vae Victis n°5. La partie se décompose en dix tours, de trois années de temps réel chacun, et s'appuie sur une grande carte (8xA4), elle aussi signée Mark Simonitch. La carte de *Justinian* est d'ailleurs plus élégante et spectaculaire que celles servant de support aux batailles de *Cataphract*. Elle couvre le bassin méditerranéen et est découpée en zones, représentant des provinces. Elle fait également apparaître, par un jeu de couleur, les cinq préfectures de l'Empire : L'Orient, l'Egypte, l'Illyrie, l'Italie et l'Afrique. Les deux dernières, entre les mains de barbares au début de la partie, constituent les objectifs principaux du joueur byzantin. *Justinian*, qui partage bon nombre de marqueurs avec Cataphract, est doté de 207 pions qui lui sont propres. Ces derniers représentent des chefs, des armées et des marqueurs points de forces ou encore des marqueurs de contrôle politique et des marqueurs d'activation. Il s'agit bien d'un vrai jeu complet et indépendant.

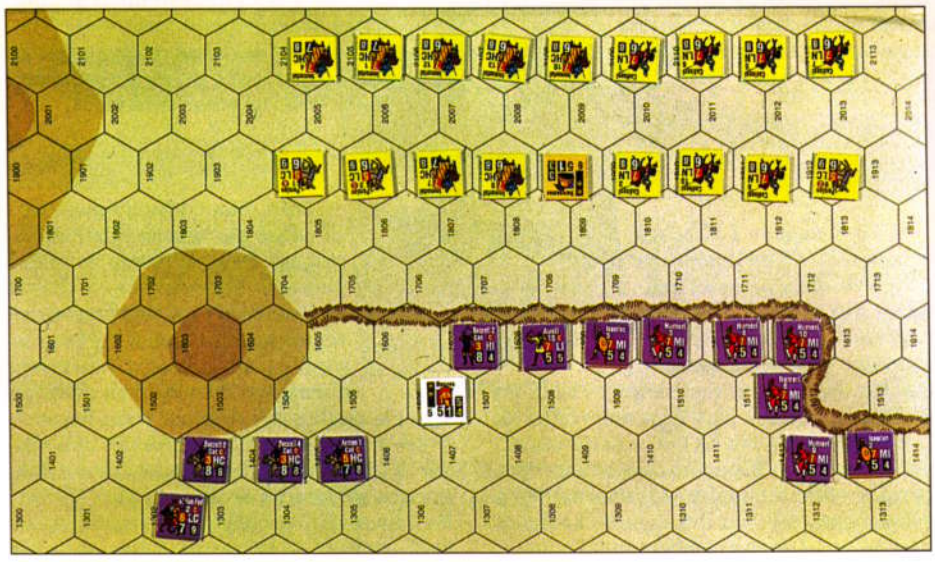
Armées et activations

Comme c'est maintenant le cas dans la plupart des jeux de Richard H. Berg, le ressort principal du système de Justinian provient du mécanisme d'activation des armées. Chacun des deux joueurs dispose de cinq marqueurs d'activation par tour, qui seront joués en alternance par les deux adversaires. Mais, le joueur barbare ne peut choisir l'armée (perse, vandale ou ostrogoth) qu'il veut faire entrer en action que pour deux des cinq marqueurs. Dans les trois autres cas, le « choix » sera aléatoire... Cela est censé refléter le manque de coordination des adversaires de Justinien. Alors que le joueur barbare peut uniquement déplacer ses armées, une par une, le joueur byzantin peut profiter de chaque activation pour monter des actions combinées (terrestres et navales) ou lever de nouvelles armées. Justinian comprend également un volet économique. Chaque tour débute par la perception des impôts dans l'empire romain d'Orient. Proportionnels au nombre des provinces contrôlées, ces revenus permettent l'achat de nouvelles troupes et la construction de nouvelles flottes. Ils servent également à payer la solde des mercenaires déjà sur le terrain, et à éviter ainsi leur mutinerie. Globalement, Justinian est à la fois un jeu simple et rigoureusement historique. Des limitations évitent la constitution d'armées gigantesques, qui ne sont plus envisageables au VIe siècle. Les Byzantins ne peuvent pas aligner plus de 35



points de force par armée (35 000 hommes) et ne peuvent disposer au total que de 150 points de force et de quatre flottes. Leurs adversaires ne peuvent dépasser les 80 points de force (Perses), 75 points (Ostrogoths) ou enfin 50 points (Vandales). Toute une série de royaumes périphériques (Arabes, Francs...) peuvent prendre parti pour l'un des deux camps, en y faisant allégeance (gestion aléatoire) et bouleverser quelque peu les rapports de force. Quoiqu'il arrive, la supériorité navale byzantine s'avère souvent être la clé des parties. Mouvements et combats sont gérés de façon très simple et classique, en fonction du terrain, des effectifs en jeu et de la qualité des soldats et de leurs chefs. Une table d'événements aléatoire vient enfin apporter sa dose de surprises. Parmi eux, la révolte de l'Egypte ou l'apparition de la Peste sont probablement les plus dangereux. Deux épidémies de peste arrêtent d'ailleurs automatiquement le jeu.

Même si on ne change pas une équipe qui gagne, les parties répétitives nuisent à l'intérêt du spectacle... *Cataphract* a le mérite de conserver tous les ingrédients du succès passé de la série GboH, mais en renouvelle très largement les plaisirs. Avec un jeu de campagne en « cadeau », qui aurait pourtant pu faire l'objet d'une boîte séparée, et cela sans variation de prix, on retrouve un peu de l'âge d'or du jeu sur carte ! ❐



CATAPHRACT

Jeu en anglais édité par GMT Games, et huitième de la série *GboH*. Il couvre six batailles de l'époque de l'empereur Justinien et comprend un jeu de campagne complet (***Justinian***). Il inclut également un scénario sur un raid Viking...

Qualités : Aborde tous les aspects de l'art de la guerre du VIème siècle (batailles terrestres, navales et campagnes). Originalité du thème, variété et équilibre des batailles proposées. Système de jeu éprouvé et d'accès relativement simple. Graphisme et matériel de qualité.

Défauts : Il faut chercher...Le peu de détails des notes historiques peut-être...

Cataphract contient aussi une quarantaine de pions, représentant tous les chefs de la guerre du Péloponnèse en vue d'un futur module *GBoH* sur ce sujet.

DE BONAPARTE A NAPOLEON

Une révolution dans l'Empire !

ON EN PARLAIT beaucoup parmi les joueurs, la rumeur s'amplifiait et *VaeVictis* l'avait annoncé : elle est enfin arrivée ! Avec *DBN*, Histoire & Collections vient de publier une nouvelle règle avec figurines qui est déjà l'événement ludique de l'année et marque un tournant décisif dans la simulation des guerres de la Révolution et du Premier Empire.

Une colonne de cavalerie polonaise progresse en territoire ennemi. Figurines Old Glory, AB Figures et Battle Honours peintes par Claude Corbières. Photos Olivier Saint-Lot.

Nicolas STRATIGOS

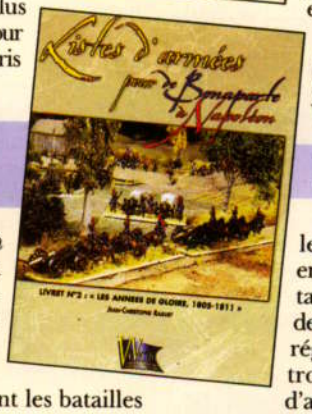
La publication d'une règle en français est toujours un événement dans l'hexagone du jeu d'histoire. Depuis plusieurs mois déjà, bien avant l'annonce de sa parution, ses testeurs n'avaient pas pu s'empêcher de faire partager leur satisfaction : une nouvelle règle napoléonienne se préparait et elle ferait date pour cette période.

Editée par Histoire & Collections en décembre 1999, *De Bonaparte à Napoléon* est l'œuvre d'un joueur chevronné, historien de formation et de profession, bien connu des lecteurs de *VaeVictis* : Jean-Christophe Raguet, vétéran du jeu napoléonien en France est aussi l'un des piliers de **STRATAC** et de la **Fédération française de jeu d'histoire**, associations pour lesquelles il organise tous les ans la grande convention nationale de Vincennes. En 1995, Jean-Christophe Raguet avait déjà écrit *Premier Empire*, dont le succès fut immédiat. Aujourd'hui, DBN est l'aboutissement d'une nouvelle réflexion sur les mécanismes de jeu, influencée à la fois par la pratique des récents systèmes du jeu antique et médiéval et d'une volonté de proposer une approche réellement innovante du jeu Empire.

Sans vouloir expliquer ici tous les mécanismes de *DBN*, cette ouverture de règle vous propose d'en découvrir les grandes caractéristiques et les principaux concepts.

PRÉSENTATION

De Bonaparte à Napoléon se présente sous la forme d'un livret de règle de 68 pages, illustré de schémas explicatifs et de tableaux très simples. Il comprend une aide de jeu, une réglette permettant de mesurer les distances de mouvement et de tir et quelques marqueurs pour mémoriser les situations de jeu. Les listes d'armées sont contenues dans trois livrets séparés, couvrant chacun une période bien définie. Le livret 2 « Les années de gloire, 1805-1811 » est actuellement disponible. Le livret 3 « Les années terribles, 1812-1815 » est prévu pour le mois d'avril, et le dernier « Vive la nation ! 1792-1804 » devrait paraître pour l'été. Chacun propose 50 listes tirées d'ordres de bataille historiques, un nombre de variantes et des possibilités de personnaliser ses choix presque infinis. Ces listes, indispensables pour jouer en parties amicales ou en compétitions, sont de plus parfaitement adaptables à toute forme de jeu sur cette période et constituent un complément historique sans précédent, grâce auquel les joueurs n'auront plus besoin d'autre documentation pour organiser leurs armées, y compris pour d'autres règles.



EN REGARDANT DERRIERE LE TITRE

Si *De Bonaparte à Napoléon* évoque à la fois un homme au travers de deux périodes militaires très voisines, c'est que sa première originalité est de proposer un système permettant de simuler non seulement les batailles du Premier Empire mais également celles de la Révolution. Le fait est nouveau car jusqu'à présent très peu d'auteurs avaient abordé la période révolutionnaire, pourtant riche en événements. En plus des grands classiques napoléoniens ou des combats moins connus, les joueurs pourront donc rejouer avec la même règle les Vendéens à la bataille de Cholet en 1793, les assauts de l'armée de Condé sur les lignes de Wissembourg ou la révolte de Toussaint-Louverture à Saint Domingue.

Les joueurs des systèmes WRG des périodes antiques-médiévales et de la Renaissance retrouveront certains principes dont s'inspire *DBN*. Ils constateront aussi, comme l'écrit son auteur « *qu'elle [la règle] n'est pas leur reprise légèrement modifiée … mais leur refonte complète et leur adaptation à une période pour lesquels ils n'avaient pas été initialement conçus* ». Effectivement, l'auteur a su trouver les solutions pour intégrer des feux bien différenciés, les formations, les procédés de combats en brigades, et plus généralement ce que n'avaient pas trouvés les rédacteurs des nombreuses tentatives de transposition des systèmes WRG au jeu napoléonien.

LE NIVEAU DU JEU

DBN rompt définitivement avec le passé par une simulation des engagements au niveau du grand tactique. Tout en ayant le plaisir de manœuvrer des bataillons et des régiments historiques, le joueur se trouve placé à la tête d'un corps d'armée de deux ou trois divisions selon la qualité des troupes. Dans le cadre d'une chaîne de commandement très bien rendue, il commande à des brigades et à des divisions, sans craindre de voir son plan s'écrouler à cause d'un problème de « tirailleurs-au-coin-du-bois ». Débarrassé des éternels

La cavalerie anglaise est prête à contre-attaquer dès que l'ennemi aura été usé par le feu des fantassins. Figurines peintes par J.-C. et J. Gyors.

désagréments liés aux techniques de la règle, il peut désormais se consacrer à la partie noble du jeu d'histoire. Les commentaires de fin de partie sont révélateurs. Ils portent sur les déploiements, les manœuvres d'ensemble, l'emploi des armes et l'intervention des réserves. Nous sommes loin des discussions stériles sur des points de règle insolubles.

Commandement et controle

Le commandement des troupes repose sur un système d'obtention de points d'action attribués à chaque général et à chaque phase, à partir du jet de dés à six faces. Ne pouvant pas faire faire à ses troupes tout ce qu'il souhaite à n'importe quel moment, le joueur doit tenir compte de cette incertitude stratégique qui l'empêche d'avoir un contrôle total sur son armée. A partir de son plan, il doit établir des priorités et faire des choix : préserver l'essentiel au détriment de l'accessoire. Bien conçu, le plan ne s'écroulera pas au premier jet de dés défavorables et le général en chef sage saura ne pas « tenter le diable » sur un jet de dés exceptionnels. Par la présence des généraux qui permettent une manœuvre plus rapide et un meilleur contrôle des troupes, il saura marquer son axe d'effort pour parvenir au but fixé. Aussi, sous une forme très ludique, il pourra retrouver et appliquer tous les grands principes de conception et de conduite des opérations de cette époque.

DBN pénalisant les manœuvres trop compliquées — et souvent peu historiques — d'unités virevoltant en plein champ de bataille, l'aspect visuel d'une table de jeu est vraiment représentatif de ce que pouvait être une bataille de la période. Les déploiements sont rigoureux, géométriques. Un spectateur néophyte peut différencier et comprendre l'action des brigades. De son côté, le joueur appréciera de pouvoir constituer de grands carrés ou de manœuvrer des lignes ancrées entre deux colonnes.

ERRATA : la table des résultats des combats en mêlées donnée dans la règle est fausse, une version en noir et blanc est donné dans le livret d'armées 2, voici la version en couleur, à photocopier ou découper.

Figurines et soclage

DBN est conçue pour pouvoir jouer immédiatement dans les trois échelles majeures : 25, 15 et 6 mm. La réglette fournie étant prévue pour le 15 mm, l'échelle la plus répandue, c'est la seule modification que devront effectuer les joueurs de 25 et de 6 mm.

La représentation des troupes est familière puisqu'elle conserve le 1/40. Cependant cela n'a guère d'importance car le jeu est considéré par éléments et non pas à la figurine. Les tenants du 1/33 pourront même ne rien changer. Leurs troupes seront simplement plus serrées sur chaque plaquette d'élément.

Dès que l'on parle d'une nouvelle règle, tous les joueurs se posent la même question : le soclage actuel de mes figurines conviendra-t-il ? La réponse est : oui, car les dimensions des socles utilisés pour *DBN* peuvent recevoir toutes les marques de figurines 25, 15 et 6 mm utilisées et sur toutes les règles existantes. Les joueurs pourront socler tel qu'il est indiqué dans la règle, ou utiliser des sous-bases aux mêmes normes.

Classification des troupes

Les troupes sont classées selon leur nature. La cavalerie peut être lourde, moyenne, ou légère si elle est entraînée au combat en fourrageurs. L'infanterie est de ligne ou légère si elle peut combattre en tirailleurs. Certaines troupes, par obligation, ne peuvent se former qu'en tirailleurs ou en fourrageurs. L'artillerie, à pied ou à cheval, est classée selon les calibres historiques des pièces et les généraux selon leur grade. Ces derniers se trouvant au cœur du principe des mouvements, ils sont réguliers ou (très rarement) irréguliers, affectés d'une qualité allant de un à trois, qui augmente, confirme ou diminue le nombre de points d'action obtenus par un jet de dés. On trouve aussi des compagnies du génie, capables d'aider l'infanterie à attaquer et à défendre des obstacles, mais aussi d'en construire ou d'en détruire. Enfin, les parcs d'approvisionnement sont déployés, et constituent un objectif vulnérable donc intéressant pour l'adversaire.

Les troupes sont affectées d'une classe de moral parmi neuf possibles : Elite 1, 2 ou 3, Ligne 1, 2 ou 3 et Milice 1, 2 ou 3. Elles peuvent aussi être régulières ou irrégulières, ce qui modifiera leur comportement au combat, les troupes irrégulières étant moins efficaces et plus impétueuses lorsqu'il s'agit de poursuivre un adversaire battu en mêlée.

Des troupes peuvent aussi recevoir un bonus au tir ou en mêlée, compte tenu de leurs particularités nationales. Ainsi, entre autres, l'infanterie anglaise tirera mieux, l'infanterie russe aura un bonus en défense et l'infanterie française attaquera plus efficacement. Il en va de même pour certaines cavaleries particulièrement agressives.

Armées et terrain

En choisissant son armée dans les listes, le joueur hérite aussi d'un niveau d'agressivité et d'un choix d'éléments de terrain qui correspond au terrain sur lequel a réellement combattu son armée. Une armée française à Valmy sera presque toujours désignée comme celle du défenseur — ce qui ne l'empêchera pas d'attaquer au cours de la partie — face à un Prussien avec une agressivité élevée. Le défenseur choisira le terrain à partir des éléments de sa liste et l'attaquant pourra le modifier sensiblement. Comme dans la réalité, simulant les mouvements préliminaires importants qui déterminent le choix du champ de bataille, les joueurs disposent d'un budget de terrain, simple et qui équilibre les chances. La nature du champ de bataille influera directement sur les possibilités des joueurs et notamment sur celle de cacher des troupes dans les zones de déploiement initial.

Le systeme de jeu

Une partie à *DBN* se divise en périodes d'une demi-heure historique, jouée en deux phases de jeu en alterné. La règle laisse cependant au joueur non en phase la possibilité de réagir à certaines situations : contre-charge,

Score supérieur, moins du double, perdant en terrain clair difficile

	Gagnant								
	Cavalerie		Infanterie						
Perdant	Serrée	Fourrageurs	Ligne	Colonne	Carré	Tir./ S-T	Artillerie	Généraux	Parcs
Cav. en ordre serré	F*	F*	F*	F*	F*	F*	R*	R	R
Cav. en fourrageurs	F	F	F	F	F	F	R	R	R
Infanterie en ligne	R. Dés	R	R. Dés.	R. Dés.	R	Dés.	R	R	R
Infanterie en colonne	R*	R	Dés.	R. Dés.	Dés.	Dés.	R	R	R
Tirailleurs et S.-T.	R	R. Dés.	R. Dés.	R. Dés.	R	R. Dés.	R	F	R
Génie	R. Dés.	R	R. Dés.	R. Dés.	R	Dés.	R	R	R
Généraux	F	F	R. Dés.	R. Dés.	R	R. Dés.	R	R. Dés.	–

mise en carré, tir défensif, charge ou tir d'opportunité dans des conditions très encadrées, etc. Le joueur en phase ne peut donc pas tout se permettre, sous peine d'en subir immédiatement les conséquences.

Les mouvements

Gérés grâce aux points d'action obtenus, les mouvements sont tactiques ou opérationnels, selon la proximité du danger et la nature des troupes adverses. Ces distances déterminent aussi des zones dans lesquelles les troupes ne peuvent pas changer de formation ou se réorganiser. On peut passer des mouvements opérationnels aux mouvements tactiques et inversement. De belles manœuvres sont possibles et les mouvements sont extrêmement fluides. sans flanc-garde, une armée pourra être tournée et mise en danger dans une règle où les prises de flancs sont redoutables d'efficacité contre des unités agissant en formation. Il faudra savoir déployer les troupes adéquates sur les bonnes positions et conserver sa cohésion le plus longtemps possible pour prendre progressivement l'ascendant sur l'armée ennemie.

Les formations

DBN consacre plusieurs pages à la définition des formations de combat et à la façon dont on peut en changer. Les joueurs débutants y trouveront toutes les explications pour se familiariser avec ces procédés qui n'existent pas dans de nombreuses autres périodes. Le jeu en élément facilitant grandement la régularité et l'exécution des changements de formation, *DBN* permet des changements de formation non pas obligatoirement statiques, mais aussi en cours de mouvement. Une ligne de cavalerie en bataille pourra se former sur sa gauche ou sa droite au cours d'un mouvement, tout comme une colonne d'infanterie pourra passer en ligne après le franchissement d'un pont, etc.

A l'abri d'une ligne d'infanterie et d'une batterie, une colonne prussienne traverse la rivière.
Figurines peintes par Claude Corbières.

En choisissant leur armée, les joueurs hériteront aussi de son système de combat en vigueur à l'époque considérée. Indiqué dans les listes d'armées, il consiste en des restrictions ou des possibilités supplémentaires d'employer les brigades d'infanterie dans certaines formations : l'ordre mince, l'ordre profond ou l'ordre mixte. Cette composante historique supplémentaire ajoutée à des manœuvres exécutées par brigade est d'un réalisme et d'un effet visuel saisissants.

Moral et état des troupes

Les habitués du jeu en éléments découvriront dans *DBN* la notion de désordre. Ce n'est pas un simple flottement dans les rangs car il matérialise un événement grave survenu à un élément ou à une unité au cours d'un combat ou d'un tir, et aussi à cause de l'environnement. Dans un premier lieu, il s'agira d'une moindre efficacité opérationnelle qui peut devenir dangereuse si le joueur n'y remédie pas. La fuite est encore plus grave puisqu'elle ajoute au désordre une attitude de panique. Enfin, les destructions d'éléments peuvent démoraliser irrémédiablement une formation. Selon leur nature, ces états peuvent s'appliquer à toute troupe, depuis l'élément isolé jusqu'à la totalité de l'armée, par le jeu des réactions en chaîne qu'il vaut mieux juguler au plus vite.

DBN ne comprend pas de test de moral, ni de test de charge, ni de test de résultat des mêlées comme dans les autres règles sur la période. Les contacts ont lieu après des tirs défensifs pouvant repousser des charges. Les résultats des tirs et des combats interviennent immédiatement après leur calcul. C'est précisément cette sorte de désagrégation des capacités par réaction en chaîne évoquée plus haut qui tient lieu de test universel, pouvant entraîner la mise en désordre et la fuite d'unités, de brigades, et la destruction automatique d'éléments. Le seul test de la règle est celui qui détermine la cohésion d'une unité d'infanterie lorsqu'elle passe en carré face à une charge de cavalerie. Il est peu courant, très rapide à effectuer, et ne comporte qu'un petit nombre de facteurs. Au résultat, cette quasi suppression des tests augmente encore la fluidité de jeu induite par le système des mouvements.

Les pertes par destruction directe sont d'ailleurs peu nombreuses. Elles sont surtout le fait des actions menées sur des troupes déjà amoindries par le désordre et les conséquences des fuites. A contrario, les joueurs s'étonneront de voir un tir avoir moins d'effet sur une troupe de classe Elite 1 que sur une autre de Milice 3. C'est que le système intègre, dans un tour d'une demi-heure, l'effet supposé sur l'unité comparé à sa capacité morale de faire face à un événement. Avec ce concept entièrement nouveau, il n'est plus nécessaire de devoir passer par la lente réduction des effectifs d'une unité pour obtenir un effet sur elle.

De conception claire, *De Bonaparte à Napoléon* allie harmonieusement à la simplicité de jeu la fluidité et l'historicité d'une règle qui s'appuie sur la solide documentation de ses listes. Un autre de ses testeurs écrivait récemment à son sujet dans un fanzine : « *L'aspect spécifique de la période est parfaitement représenté. C'est une prouesse d'avoir réussi le mixage de ces deux apparentes contradictions : le ludique et le réalisme.* » Nous l'avons constaté en la testant et nous l'annoncions dans notre titre : *DBN* est une grande règle qui va révolutionner l'Empire ! *VaeVictis* saura s'en faire l'écho dans ses colonnes.

Aux joueurs d'histoire napoléoniens avec figurines qui ont longtemps hésité entre des règles nombreuses, complexes et très tactiques, *De Bonaparte à Napoléon* leur propose enfin un système de jeu à la hauteur de leurs espérances. Peut-être tout simplement la règle qu'ils attendaient. ❐

Efficacité des armes

Avec *DBN*, **l'infanterie** est bien redevenue la reine des batailles qu'elle n'aurait jamais dû cesser d'être. Elle n'est plus la victime de prédilection de la cavalerie. Polyvalente, puissante, facile à appuyer au terrain, résistante si elle se trouve dans une formation adaptée à la menace du moment, une armée d'infanterie peut faire bonne contenance dans les pires conditions. Les colonnes profondes, vulnérables à l'artillerie sont redoutables pour les carrés et les lignes d'infanterie qui tirent mal. En ligne, elle présente un objectif difficile à atteindre par l'artillerie. Ses carrés de bataillon, mais aussi de régiment ou de brigade, sont des forteresses d'hommes que la cavalerie emportera difficilement sans l'appui de l'artillerie ou l'action de fantassins en colonne. Les tirailleurs ont enfin perdu leur toute puissance, mais conservent une capacité de harcèlement qui ne sera pas à négliger, surtout en terrain difficile pour les autres troupes.

La **cavalerie** a un usage bien différencié selon son type. La cavalerie légère, rapide et plus maniable est l'arme des harcèlements, des manœuvres sur les flancs et des poursuites qui détruisent ou empêchent de se reformer. Elle risque d'être perdue si vous la jetez contre de l'infanterie en ordre. Confrontée sans préparation, elle se brisera contre les carrés, aura quelques chances contre des colonnes, mais tombera sous le feu des lignes. En fourrageurs, c'est une arme efficace pour prendre les batteries ennemies non soutenues. Même en ordre serré, elle ne supporte presque jamais le choc des charges de cavalerie lourde, sauf pour certaines troupes d'exception.

La cavalerie lourde est l'arme de rupture par excellence, mortelle pour l'infanterie en ligne, en colonne, et pour les cavaliers plus légers. D'un emploi plus rigide, moins apte à la manœuvre, elle constituera bien souvent la réserve qui emportera la décision au moment opportun.

Entre les deux, la cavalerie moyenne est prévue pour pouvoir remplir un rôle de cavalerie polyvalente. Elle rendra de bons services si on ne la confond pas avec de la cavalerie lourde.

A *DBN*, le trait commun de toute la cavalerie est de ne pas pouvoir tenir le terrain sous le feu adverse. Elle doit absolument conserver l'initiative de la confrontation et savoir se retirer sous peine d'être facilement détruite lorsqu'elle ne charge pas.

L'artillerie est beaucoup moins meurtrière que dans d'autres règles lorsqu'elle est engagée par petites batteries isolées et face à l'ennemi. En revanche la concentration des feux et les tirs de flanc sont destructeurs, en particulier sur les colonnes et les carrés. Si la destruction directe par des tirs à longue ou moyenne portée est très rare, sa capacité à désorganiser, donc à user et à affaiblir est appréciable pour ralentir la progression de l'adversaire. A ces portées, à moins de concentrer des feux, il est illusoire de vouloir obtenir des résultats contre l'artillerie adverse ou contre des troupes en ordre dispersé, et à plus forte raison si elles chargent les pièces. Les artilleurs dans l'âme aimeront probablement les listes d'armées qui autorisent la constitution de grandes batteries. Bien protégées sur leurs flancs, elles seront alors un instrument de destruction directe imparable. ❐

NAPOLEONIC BRIGADE SERIES

Une autre approche de la grande tactique !

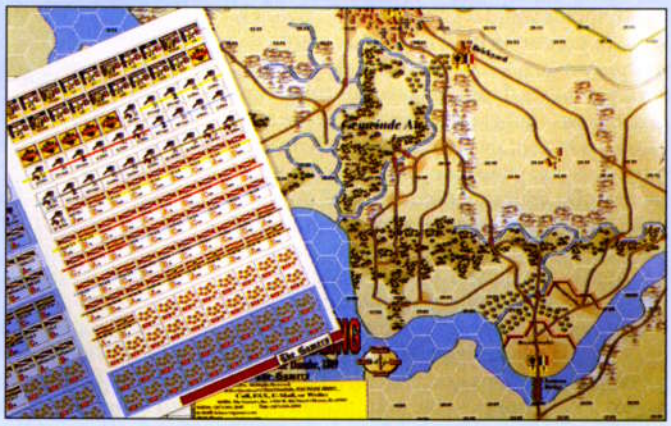
LA SORTIE de *Aspern-Essling*, dernière parution de la *Napoleonic Brigade Series* de The Gamers, nous permet de faire le point sur cette série qui propose un nouveau standard pour simuler les batailles de l'Empire. Beaucoup de bons côtés mais pas toujours convaincante...

Luc OLIVIER

Après de nombreuses périodes et échelles, The Gamers s'intéresse finalement à la période napoléonienne à travers la ***Napoleonic Brigade Series*** (*NBS*). Cette compagnie nous a habitués à son principe de jeux utilisant les mêmes règles. Ce principe facilite grandement l'apprentissage de tout autre jeu de la série et surtout rentabilise l'investissement dans la compréhension des règles, des tactiques et stratégies, investissement qui pèse toujours très lourd dans le budget temps du passionné de jeu d'histoire. La *NBS* ne fait donc pas exception à la règle commune et de plus, nombre de ses mécanismes sont extrêmement proches de la *Civil War Series*, très pratiquée par les aficionados de The Gamers. Aujourd'hui la *NBS* compte désormais trois jeux et les règles ont atteint la version 2.1. Ce qui signifie concrètement qu'elles ont changé au cours de chaque jeu.

UNE PRÉSENTATION SOBRE

Les jeux de la *NBS* suivent les standards graphiques des autres jeux de The Gamers, c'est-à-dire cartes et pions dessinés sur ordinateurs, donc assez froid et avec des couleurs souvent criardes. En trois jeux, les icônes des pions de combat ont beaucoup varié : d'une vue aérienne d'une troupe au combat, à une simple silhouette, pour revenir maintenant à des symboles d'état-major. Chaque pion représente une brigade ou plus souvent un régiment d'infanterie ou de cavalerie, ou encore une batterie d'artillerie, avec chaque face proposant une formation différente : ligne, colonne, en batterie ... Toutes les unités présentent deux ensembles de lettres : la première pour le moral — de A pour excellent à D pour très faible —, et la seconde pour la taille de l'unité de AAA pour extrêmement nombreux à C pour très petit ou ayant subit beaucoup de pertes. La valeur de tir et de corps à corps dépendra de cette taille, mais sera à aller chercher sur une table en fonction de la formation et de la distance de tir. Une feuille de marque accompagne chaque armée et permet de cocher les pertes et traînards qui vont grever l'unité au fur et à mesure de son engagement dans la bataille. Ce système de notation est plutôt lourd mais permet en contrepartie d'indiquer assez finement la diminution de la taille de l'unité qui va jouer sur ses capacités de combat et le moment où elle est dévastée. Une unité est dévastée généralement lorsqu'elle a perdu ou égaré la moitié de ses effectifs, ce qui va jouer sur ses tests de moral. De plus lorsque les 2/3 des brigades d'une même division sont dévastés, la division devient elle-même dévastée, ce qui entraîne encore des pénalités au moral et peut jouer sur l'agressivité du corps d'armée. Les traînards peuvent être récupérés avec le temps lorsque l'unité s'éloigne de la zone des combats. Tous les jeux de la série comptent relativement peu de régiments et brigades, ce qui permet de gérer sans trop de problèmes la feuille de marque. Enfin notons qu'il existe également des pions pour les chefs et différents marqueurs de jeu.



LE SYSTEME DE COMMANDEMENT

La partie la plus innovante de la *NBS* par rapport à ses concurrents est l'ensemble du module de commandement, qui est directement calqué sur la *Civil War Brigade Series*. C'est un système qui demande de la rigueur, de la confiance et pas mal de temps, mais qui seul, permet de rendre réellement les problèmes et les erreurs de commandement rencontrés sur les champs de bataille de l'époque. Chaque corps d'armée présent reçoit un ordre détaillé, écrit par le joueur et qui peut être modifié en cours de partie. Les ordres ne sont pas formalisés par les règles, justes divisés entre offensifs et non-offensifs, et peuvent être assez littéraires, comme par exemple « *Avec votre corps, suivez la route de Vienne et attaquez tout ennemi, en vue de vous emparer du petit pont sur la Bach. Après sa capture installez-vous en défensive autour* ». Un tel ordre est assez libre d'interprétation et peut être annulé involontairement si le corps reçoit trop de pertes en tentant d'y obéir. Par contre, même si le joueur estime que son action est mal engagée, il est difficile de s'y soustraire volontairement. Il faut soit réussir un jet d'initiative — qui peut très mal tourner — soit décréter la retraite assez pénalisante pour la suite, soit attendre de nouveaux ordres du commandement (ce qui peut être long). Ce mécanisme de changement d'ordre est vraiment au cœur du jeu car il est rare que le joueur dans ses ordres initiaux de début de partie soit capable de prévoir tout le déroulement de la bataille, et même dans ce cas ne doive pas procéder par étape avec de nouveaux ordres une fois les premiers accomplis.

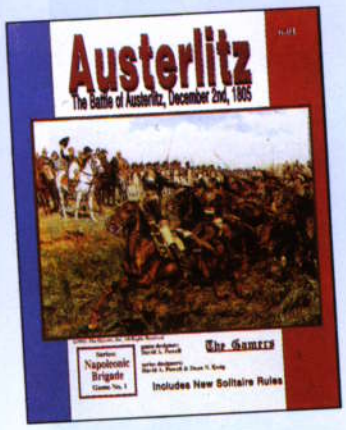
Les ordres formels — tout ce qui n'est pas involontaire ou obtenu par l'initiative — descendent du général en chef qui ne dispose que de quelques points de commandement à attribuer chaque tour. Suivant le type d'ordre : attaque ou non-attaque et son mode de diffusion : écrit ou oral, le coût sera différent mais aussi la facilité d'acceptation par l'état-major du corps. L'ordre transite du commandant en chef jusqu'au corps à la vitesse d'une estafette, puis doit être accepté sur une table, ce qui peut être immédiat, entraîner un délai ou même être totalement refusé. Enfin le commandant de corps doit se rendre à son état-major pour la diffusion générale subalterne. Tout un programme qui explique l'intérêt de la radio et du satellite ! Généralement les commandants français ont

LES JEUX DE LA SERIE

Austerlitz : Le 2 décembre 1805, Napoléon gagne sa plus belle victoire face aux Russes et Autrichiens, grâce à une diversion centrale et une audacieuse manœuvre de flanc. Paru en 1993, ce jeu est le premier opus de la NBS. Les règles présentent la version 1.00 qui a beaucoup été modifiée par la suite. La simulation propose de revivre cette magnifique journée en cinq scénarios avec ordres et placements libres ou historiques.

Marengo : Une partie de l'armée française est attaquée le 14 juin 1800 dans la plaine de Marengo par l'armée autrichienne. En très mauvaise situation, l'action est emportée grâce à l'arrivée de la deuxième partie de l'armée. Cette victoire donna l'Italie à Bonaparte. Éditée en 1995, cette simulation est la plus simple et la plus petite réalisable avec le système NBS. Très bon choix pour s'initier à la série, elle propose quatre scénarios des différents moments clés ou de la bataille. Les règles présentent la version 2.00 fortement simplifiée.

Aspern-Essling : Napoléon poursuit l'Archiduc Charles qui se replie vers Vienne. Les Français traversent le Danube pour se retrouver assaillis par l'ennemi. La bataille pour la tête de pont dure deux terribles journées, les 21 et 22 mai, avant que les Autrichiens n'abandonnent. Paru en 1999, ce jeu présente sans doute la bataille la plus intéressante des trois jeux de la série, mais également la plus longue car elle dure deux jours. Quatre scénarios sont proposés pour revivre soit une journée ou un moment épique, soit l'ensemble des deux jours. La version des règles proposée, la 2.1, est très proche de la précédente avec seulement une inclusion des errata et quelques modifications de détail pour la cavalerie. ❐



un meilleur niveau et réagissent plus vite que les autres et comme, de plus, leurs corps sont plus gros que ceux de l'ennemi, l'armée française est souvent plus réactive aux changements d'ordres et donc plus apte à s'adapter aux variations du champ de bataille.

Les mécanismes généraux

Même si les mécanismes de commandement entraînent un peu de réflexion au début du scénario et en cours de partie, ils ne constituent pas l'essentiel du temps de jeu, qui sera plutôt consacré à la manœuvre et aux combats. Chaque tour de jeu dure une demi-heure au cours de laquelle les deux camps vont bouger, partir à l'assaut et tirer. Le tour de jeu est assez classique avec une alternance d'action entre les deux camps, le corps à corps étant inclus dans le déplacement. Classiquement pour un jeu napoléonien de cette échelle, les unités présentent une formation et une orientation. Cependant de façon très originale, le joueur choisit son type d'orientation coin ou côté d'hexagone, ce qui permet d'éviter l'effet classique des lignes de défense et progression différentes suivant l'orientation de la carte. Les troupes ont donc un front et des flancs qui vont provoquer des modificateurs lors des combats ou tests moraux subis. Enfin chaque unité présente une formation : l'infanterie a le choix entre ligne, colonne ou carré, avec en plus l'ordre mixte pour le français. La brigade ou régiment peut également détacher des tirailleurs ou créer des extensions suivant sa taille ; chaque extension agit comme une nouvelle unité avec les caractéristiques de son parent mais doit rester adjacente. Cette notion est fondamentale pour tenir une ligne mais soulève de nombreuses questions non résolues par les règles. La cavalerie dispose d'une seule formation de combat mais peut également être dispersée après une charge. Enfin l'artillerie est soit en batterie, soit en mouvement. Les formations ont naturellement un impact sur le déplacement, le moral des troupes et le combat ; le choix de la bonne formation faisant partie de la réflexion tactique du joueur.

Les mécanismes du combat sont suffisamment détaillés pour un jeu à cette échelle. L'infanterie peut partir à l'assaut ou tirer. Suivant la combinaison de sa puissance de feu et du résultat d'un dé sur une table émaillée de nombreux modificateurs, les résultats provoquent des pertes en tués et traînards, et souvent un test moral. Il existe cinq états moraux : assoiffé de sang qui signifie que l'unité n'a plus besoin de test, normal, choqué, désorganisé et déroute. Ces états peuvent être progressifs et, sauf la déroute, disparaissent en fin de tour si les conditions nécessaires sont remplies. La cavalerie peut seulement charger en attaque ou en réaction. La procédure est longue et complexe, même si elle a été simplifiée depuis le premier jeu de la série. Enfin l'artillerie bombarde, seule ou en conjonction avec un tir d'infanterie. Les différentes procédures de combat ne sont pas spécialement complexes mais un peu pénibles à exécuter, car il faut constamment chercher l'information sur une des nombreuses tables et jeter des dés. Là aussi la règle s'est simplifiée depuis *Austerlitz*.

En conclusion, on peut dire que la *NBS* apporte un souffle nouveau aux jeux à cette échelle grâce à ses règles de commandement. La rédaction précise des ordres et l'application de procédures d'exécution, de retards ou arrêts intempestifs détaillés et précis retranscrit parfaitement les conditions de l'époque. A contrario, pour l'ensemble des mécanismes de mouvement et combat, la nouveauté est rarement au rendez-vous et bien maîtriser l'ensemble des concepts prend beaucoup de temps. Pour le joueur pressé ou peu planificateur, il vaudra mieux se focaliser sur d'autres jeux napoléoniens de même niveau comme les excellents *Jours de Gloire* de VaeVictis ou *Vive l'Empereur* d'AWE. ❐

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 499F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER ET OUTREMER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉROME, 31000 TOULOUSE
Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

EN FRANÇAIS

AZURE WISH EDITIONS
Eckmül 320
Europa Universalis 380
- Extension Europa Universalis 85
Grand Siècle 370
Hispania 320
La Grande Guerre (14-18) 380
Rossyia 1917 (ziplock) 270
Salve 285
Scandinavia 320

JEUX DESCARTES
2ème D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Charges (antique et médiéval) 152
Condottiere (petit format) 124
Cry Havoc 280
- Le chateau des Templiers 162
- La cité médiévale fortifiée 162
- Samourai 224
- Vikings 254
Dien Bien Phu 139
Friedland 150
Grands Stratèges 299
Hannibal 235
Kharkov + Rostov 275
Rorsk 218
L'age de la Renaissance 299
Little Big Horn 260
Maharadjah 209
Mediterranée 275
Moskva 218
Solférino 139
Vinci 180

ORIFLAM
Afrika Promo 235
Alexandria, 1801 Promo 240
Les Ailes de la Gloire Promo 235
Nach Frankreich Promo 315
Rivoli 1797 Promo 315
Sagunto Promo 315
S.P.Q.R. Promo 315
- Eléphant de Guerre Promo 105
- Consuls Promo 105
- Les victoires de Pyrrhus Promo 105
Stalingrad "Uranus" Promo 219
Yom Kippour Promo 235

TILSIT
Africa 1880 298
Chickamauga 1863 275
Iena 1806 309
Les 6 Jours de Gloire 229
Risk, edition Napoleon 359
Vicksburg 1863 275
Victory 319
Waterloo 309

DIVERS
Assouf 1191 119
Bouvines 109
Hohenlinden 129
Section d'Assaut 69
* De Bonaparte à Napoleon 69
* - Liste d'armées 1805-1811(DBN) 69

EN ANGLAIS

ADG
World in Flames Deluxe N.D.
- WiF, Deluxe Rules 149
- Planes in Flames 175
- Ships in Flames 210
- Africa Aflame 139
- Asia & Africa Aflame 220
- WiF, Annual (First) 140
- WiF, Annual 94/95 140
- WiF, Annual 98 199
- America in Flames (Update Kit) 359
- Carrier Planes in Flames (Kit) 125

ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
- ASL Solo Rules 259
- Code of Bushido 460
- Croix de Guerre 420
- Guns !to 560
- Paratroops 215
- Partisan 240
- Pegasus Bridge 360
- Red Barricades 360
- Kampfgruppe Peiper I 420
- Kampfgruppe Peiper II 460
- West of El Alamein 275
- Panks 420
Squad Leader 370
- Cross of Iron 370
- Crescendo of doom 255
- G.I. Anvil of Victory 325
Bounding Fire Productions
Hell on Wheels Battlepack 165
Critical Hit
All American : Gamers Guide 99
Arnhem the third bridge 269
ASL '97 Pack «Aussie» 80
ASL '98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Cassino 235
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 110
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #1 125
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 199
Critical Hit Vol.6 #1 129
Euro Pack II - The Bulge 70
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 75
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gemblouse the Feint 145
Kellam's Bridge 205
Leatherneck II 79
Leatherneck III 84
Ordeal Before Shuri 235
Platoon Leader 2.5 (Cemetery Hill) 95
Pointe du Hoc 259
Pointe du Hoc Gamers Guide 92
Rout Pack III 79
Ruweisat Ridge 189
Scotland the Brave 225
Scotland the Brave II 225
Shanley's Hill 209
Soldiers of the Negus 129
Stonne 1940 235
Timmes Orchard 205
Uncommon Valor 235
Heat of Battle
Waffen SS : No quarter, no glory 179
Multi-Man Publishing
ASL Journal #1 189
A Bridge too Far 495
Blood Reef : Tarawa 495
Doomed Battalions (2nd Edition) 495
ATTACTIX
8th Army 129
Arnhem Bridge 129
Fight for the sky 129
AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 185
Eylau - Eagles of the Empire 345
Great War at Sea : Plan Orange 305
Great War at Sea : Plan Black 335
Moc Arthur's Return : Leyte 1944 289
Operation Cannibal 185
Red Steel : Kishinev 325
Red Parachutes : Crossing the Dnepr 325
Scotland the Brave 235
The Invasion of Italy 309
AVALON HILL
Attack subs 190
Breakout : Normandy 260
Colonial Diplomacy 415
Empire of the Rising Sun (3rd Reich) 439
Flat Top 375
Flight Leader 255
Geronimo 295
Gettysburg 180
Guadalcanal 285
Guerilla 205
Here Comes the Rebels 225
Israeli Defence Force 349
London's Burning 265
Midway 220
Mustangs 190
New World 190
Panzerblitz 255
Panzerleader 255
Patton's Best 199
Plataea 220
Raid on Saint-Nazaire 265
Rebellion's War 245
Roads to Gettysburg 190
Siege of Jerusalem 309
Son of D-Day 159
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's way 290
Successors 420
Tactics II 190
Thunder at Cassino 199
We the People 425
Wooden Ships & Iron Men 220
VICTORY GAMES
Central America 280
Desert Shield Expansion 225
France 44 114
Hell's Highway 160
Open fire 245
Purple Heart (Ambush) 259
Tokyo Express 359
CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles turn East 360
Achtung Spitfire 305
Battle of the Bulge (Book) 245
Borodino '41 225
Chancellorsville 275
Clash of Armour 139
- From Golan to Sinai 150
- Rommel's Battles 155
Command at Sea 455
- Rules 139
- Scenarki 105
- Ship data 130
- Counter Sheets 105
- Referee 's Guide 65
- Supermarina II 139
Supermarina I 445
- Scenarios 110
- Data annexes 130
- Counter Sheets 115
Emperor Returns 269
Flint & Steel 209
From Valmy to Waterloo 270
- Battles of French Revolution Vol. I 139
Harpoon 4th Edition 450
- Player's Handbook 75
- Naval Review 1997 159
- Sea of the Dragons 350
- White Ensign 145
Kohn, Fredrick's first defeat 299
La bataille d'Alberg 270
La bataille d'Auerstaedt 375
La bataille d'Espagol-Talavera 270
La bataille de Corunã 330
La bataille des Quatre Bras 359
La bataille de Ligny 480
La bataille de Lutzen 565
La bataille de Mont St. Jean 325
- Mont St. Jean Deluxe 799
La bataille de Wavre 245
Lee Takes Command 180
Leuthen 70
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 329
Operation Spark - Leningrad 349
Prelude to Disaster (WWII) 235
Summer Storm 1863 595
The Army of the Heartland 410
The King's War 270
The Speed of Heat 299
The War for the Union 289
Zorndorf «7 years war» 375
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 360
East Front 470
Napoleon : Waterloo 299
Quebec 1759 275
Sam Grant 370
War of 1812 285
West Front 470
- Euro Front 280
DECISION GAMES
Across Suez 119
Antietam Campaign 279
Battle for Germany 129
Battle for the Ardennes 285
Blue & Grey 279
Cobra 279
Emperor's First Battles 279
Empires at War 265
Firefight 150
Four battles of the Ancient World I 190
Four battles of the Ancient World II 225
Leningrad 119
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon First Battles 210
Napoleon Last Battles 249
Nuts ! North ou South 190
Over the Top 289
Rebels & Redcoats I 279
Rebels & Redcoats II 279
Seven Days Battles 235
Sun never Sets 329
The '45 269
The Alamo 155
The Forgotten War (Korea) 399
Thirty Years War Quad 279
Totalier Krieg 599
War in Europe 1590
War of the Rebellion 265
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
- The Successors (Ancient empire) 350
Chef de Bataillon 235
Command Decision III N.D.
- Command Post #4 (GDW) 49
- Command Post #5 (GDW) 49
- Command Post #10 (GDW) 69
- Command Post #11 69
- Command Post #12 59
- Command Post #13 69
- Command Post #14 69
Empire 255
Red Baron 130
Sons of the Desert 158
The Nominons 109
Warfare in the Age of Reason 169
- Campaigns in the Age of Reason 105
Warpaint (US Wild West Rules) 105
Wings of Fire 129
THE GAMERS
A Raging Storm 425
April's Harvest 295
Ardennes 355
Austerlitz (ziplock) 320
Black Wednesday 425
Champion Hill 330
Crusader 379
Enemy at the Gates 629
Force Eagle's War 255
Gaines Mill 345
Gazala 445
GD '40 399
GD '41 425
Hunters from the Sky 425
In their Quiet Fields 330
Leros 425
Malvern Hill 515
Marengo 289
Matanikau : Guadalcanal 42 290
No Better Place to Die 379
Semper Fi 279
Seven Pines 515
Stalingrad Pocket II 345
This Hallowed Ground 895
Tunisia 425
Casier de rangement de pions (pièce) 24
GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 225
Barbarossa Army Group Center 479
Barbarossa Army Group South 439
Battles for North Africa 299
Britain Stands Alone 265
* Cataphract 499
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 120
Dictator (Caesar) 149
Eighth Air Force 280
Jugurtha (Caesar) 145
Julius Caesar 380
June 6 : D-Day 1944 390
Lion of the North 295
Lost Victory 245
Operation Mercury : Crete' 41 240
Operation Shoestring-Guadalcanal 225
Phalanx (Alexander) 145
Player's Guide to SPQR 139
Rise of the Luftwaffe 215
River of Death - Chickamauga 599
* Salamis 159
Silver Bayonet 150
Saratoga 255
Typhoon 455
* Veni, Vidi, Vici 85
GRD
Balkan Front 325
For whom the Bell Tolls 520
Second Front 850
Storm over Scandinavia 530
The Damned Die Hard : 1941 395
The Urals 180
IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewal at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 295
All quiet on the western front 345
East wall : battle for the Dnepr 269
Fields of glory 369
In Flanders fields - 1915 275
Iran Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 430
Piercing the Reich 265
Triumphant Return : Liberation 285
Turning the Tables 239
White Ensign/ Rising Sun (Ceylan) 265
OPERATIONAL STUDIES GROUP
1806 : Iena-Auerstadt Campaign 385
Napoleon at Bay 385
The Emperor's War, 1805-1815 385
QUANTUM
Battles for Empire (1870-1902) 165
Spearhead Armour Rules 379
- Across the Sands (Scenarios) 119
- Crossfire (Scenarios) 119
- White Star Rising 119
Tactica Ancients Rules 125
Tactica Medieval Rules 160
WRG
Wargames Rules -3000/1485 65
- 7th Ed. Army Lists 2 Ancients 65
Règles 1420-1700 French Edition 89
Rules 1420-1700 65
- Army List 1420-1700 65
Wargames Rules 1685-1845 65
- Seven years war army lists 65
Wargames Rules 1950-2000 65
De Bellis Renationis 1.1 75
- De Bellis Civile 1644-45 75
- Army List 1 75
- Army List 2 75
- Army List 3 75
- Great Western Battles 89
DBF De Bellis Fantasticus 79
DBM De Bellis Multitudinis 2.0 165
Armies & Enemies of the Crusades 165
Armies of the Middle Ages Vol.2 165
From Pike to Shot (1685-1720) 165
W.W.W.
"1944" : The Second Front 205
Aces High : War in the air 210
American Aces 210
Blitzkrieg in the South 245
Crimean Shield 265
Fury on Champions 250
Ironsides - Irish Rebellion 255
Lawrence of Arabia 195
Long Lance & Henderson : Guadalc. 195
Modern Naval Battle III 190
Raid on Richmond 225
Royalists & Roundhead II ou III 250
Run silent, run deep 210
Salvo 159
Salvo II 195
Scratch One Flat Top 240
Spirit of the Kremlin 415
Spitfire : War in the Air 299
Tarawa 195
The Last Blitzkrieg 225
Tide of Fortune 249
XENO GAMES
Florida : Age of Discovery 225
Longstreet Assault 265
Seaking 4th ed. 175
Shushi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259
XTR (COMMAND PUBLISHING)
Fateful Lightning 209
Seven Seas of Victory 175
Smitherens - End of WWII in Europe 209
Wahoo 150
DIVERS
A Nation on Trial : ACW Rules 140
- Blow Bugles Blow 140
Air - Cav 215
Air & Armor 199
Axis & Allies 420
- Central Powers (A&A Variant) 275
- New World order (A&A Variant) 275
- Spanish Civil War (A&A Variant) 80
Battleground WWII 249
Bastogne or Bust 225
Blood & Iron - Bismark's Wars 299
Bloodiest Day (Antietam) 279
Blue Vs Gray (North & South) 169
Warhammer Ancient Battles 159
- Armies of Antiquity 85
- Chariot Wars 109
Combat 309
Dambusters 125
Defiant Holland 140
Desert Victory 225
Eagles of the Empire : Borodino 279
Eagles of the Empire : Friedland 1807 265
Fields of honor (Historical Rules) 175
Fire & Fury Civil War Rules 159
- Great Western Battles 195
- Great Eastern Battles 129
Great Battles of American (Volley &B.) 125
In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 165
Kasserine 109
Los Arapiles 560
Napoleonic Crescade 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Patriots & Loyalists Rules 125
Phase Line Smash 225
Rebel Yell 295
Samurai Swords 335
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbase III (BBM PC) 349
Soldiers 190
* Tannnenberg / Galicia 355
The battle for Dresden, 1813 240
The Schlieffen Plan 239
The Whites of their Eyes 139
This Sceptered Isle 499
MAGAZINES
Command 37 (Makdem) 240
Command 38 (Great War In Near East) 175
Command 39 (Strike North) 240
Command 40 (Bueno Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 42 (Hell before Night) 240
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 47 (Perfid. Albion & Attila) 240
Command 48 (Tomorrow the World) 240
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
* Naval Sitrep #17 45
Europa News #67 49
Europa News #68 49
* Europa News #69 49
* Europa News #70 49
* The Skirmisher #1 165
Strategy & T. # 152(Case Green) 105
Strategy & T. # 157 (Roman Civil War) 105
Strategy & T. # 166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. # 179 (First Afghan War) 135

« ➤ » indique une parution prochaine - Les nouveautés parues entre le 30/11/99et le 26/01/00 sont indiquées par un « • » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock

FREDERIC II ET SON ARMEE

Mythes et réalités de l'armée prussienne

A TRAVERS les bouleversements militaires du XVIIIe siècle, l'armée prussienne de Frédéric II fait figure de modèle. Pourtant, une analyse approfondie montre que, malgré la légende qui auréole le « Vieux Fritz », le génie du souverain prussien connaissait des limites, voire des lacunes graves dans des domaines pourtant essentiels de l'art de la guerre.

Sylvain FERREIRA

Lorsque Frédéric II accède au trône de Prusse en 1740, il hérite d'une armée disciplinée, moderne, pour laquelle son père, le Roi-sergent Frédéric-Guillaume 1er, a tout sacrifié au cours de son règne. Cette armée est sans aucun doute la colonne vertébrale du jeune royaume de Prusse, et elle trouve sa raison d'être dans la situation géopolitique largement défavorable qui entoure le nouvel Etat (que l'on peut éventuellement comparer avec la situation d'Israël en 1948). La présence à ses portes de deux grands empires (Autriche et Russie) et du puissant royaume de Suède, n'a pas laissé le choix aux premiers souverains prussiens.

Pourtant, Frédéric II ne manifeste aucune sorte d'intérêt pour la charge qu'il devra assumer. Homme cultivé et sensible (doux euphémisme...), il déteste les méthodes de vie spartiates que son père affectionne tant et qu'il l'oblige à partager. En 1730, il tente même de fuir en compagnie d'un officier. Rattrapé et emprisonné, Frédéric sera contraint d'assister à la décollation de son complice depuis sa cellule. Rien ne semble donc le prédisposer à devenir le chef le plus brillant de cette armée prussienne déjà réputée dans l'Europe entière. Pourtant, à partir de 1732, il revient en grâce aux yeux de son père (suite à l'intervention d'officiers emmenés par le prince Léopold Dessau) et commence véritablement son éducation de soldat lorsqu'il devient colonel-propriétaire du régiment Prinz von Preussen. Il va alors progresser dans la hiérarchie militaire et finalement se réconcilier avec son père grâce, entre autres, à son brillant comportement à la tête de son régiment. Cette adaptation, probablement douloureuse, à son rôle de souverain lui permettra au cours de son règne de finaliser les ambitions de son père en transformant l'armée prussienne en machine de guerre redoutable et redoutée, capable de défendre les intérêts fondamentaux du petit royaume de Prusse.

LA CONCENTRATION DE L'AUTORITÉ

Dans l'esprit de Frédéric II, le commandement est une affaire qui le concerne seul. Dès le début de son règne, il concentre l'ensemble de la gestion des affaires militaires sous sa seule responsabilité. Il exerce un contrôle absolu sur la promotion des officiers (avec parfois beaucoup de maladresse), et sur l'état des troupes. Son attitude générale est basée sur le paternalisme (probablement héritée de son père), la force et le professionnalisme. Pour cultiver son charisme auprès des troupes et imposer sa vision des choses, il n'hésite pas à payer de sa personne sur les champs de bataille et s'expose souvent à de graves dangers. Par ailleurs, il prend soin de s'habiller de manière simple pour renforcer son image de proximité avec ses hommes.

L'ensemble de ses dispositions permet à Frédéric II de mettre en œuvre ses théories afin de poursuivre la modernisation de son armée. A partir de 1743, il décide de lancer un programme de manœuvres et de revues annuelles pour entraîner son armée. Les revues lui permettent de jauger le niveau de maîtrise de l'ordre serré. Elles sont redoutées par l'ensemble des régiments, car la moindre erreur, le moindre signe de relâchement sont

Scène de bataille de la guerre de sept ans. La cavalerie joue principalement un rôle de flanc-garde et combat surtout la cavalerie ennemie. *DR*

immédiatement sanctionnés par le souverain. Cette peur permanente d'être sanctionné sert de motivation aux officiers comme aux soldats pour faire preuve de la plus grande exactitude dans l'exécution de leur service. Cet état d'esprit entraîne une véritable compétition entre les régiments et là encore, le dépassement de soi et l'esprit de corps sont sollicités.

Les manœuvres tentent, pour leur part, de confronter des groupes d'unités aux conditions du combat réel et servent de laboratoires grandeur nature pour tester les différentes théories élaborées par le roi (le célèbre ordre oblique entre autres). Cela permet également de conditionner les officiers à diriger de grands ensemble d'unités dans des conditions proches du chaos des batailles. C'est par l'application stricte de ce programme que l'armée prussienne va forger son professionnalisme légendaire.

● Le contrôle des officiers

Pour mettre en application ses décisions, Frédéric II doit s'appuyer sur l'ensemble du corps des officiers vis-à-vis desquels il se montre très méfiant car il connaît leur propension à l'autosatisfaction et à la suffisance. Pour exercer un contrôle total, il n'hésite pas à créer une atmosphère permanente de crainte qui se reflète de plusieurs manières. D'une part, au cours des revues, les officiers dont les unités ne se comportent pas correctement peuvent être sévèrement punis. Plus encore, Frédéric II n'hésite pas à les humilier sur le front des troupes. D'autre part, il distribue médailles et décorations (dont la célèbre « Pour le Mérite ») de manière arbitraire, sans suivre la moindre logique. Certains officiers pourtant très méritants aux vues de leurs états de service ne seront jamais récompensés (ex. : le lieutenant général von Wunsch, commandant les bataillons francs pendant la guerre de Sept Ans). Ainsi, les officiers qui peuvent se croire en grâce auprès du souverain ne sont jamais certains que cet état de fait puisse durer éternellement, ce qui les oblige à rester vigilants en permanence, et donc à se remettre en question. Enfin, il faut souligner que cette attitude vis-à-vis des officiers est encore plus exacerbée à l'égard des princes ou des grands du royaume en charge du commandement, noblesse oblige.

La supériorité (temporaire) de l'armée prussienne réside donc essentiellement dans la capacité de Frédéric II à convaincre son armée qu'il est le seul responsable du commandement grâce au principe de subordination, principe qui s'applique tant à travers un règlement très strict qui englobe l'ensemble de la hiérarchie, que par la crainte du courroux royal. Cet état de fait crée dans la troupe un « esprit militaire » qui engendre chez les hommes une véritable dévotion pour les actes accomplis au combat ou les épreuves subies au cours des revues.

Pourtant, cette pratique de l'autorité royale ne fait que conforter Frédéric II dans sa méfiance à l'égard de ses subordonnés, lui interdisant toute délégation réelle du pouvoir afin d'améliorer la gestion de son pays et de son armée. Cette lacune finira par le mettre en porte-à-faux avec les rares officiers de caractère de son entourage (von Brunswick ou von Seydlitz pour ne citer que les plus célèbres) et entraînera à moyen terme la décadence de son armée où, à la fin de son règne, plus une voix n'osera émettre un avis contraire au sien.

La gestion du potentiel humain

● Les officiers : formation et recrutement

Depuis le règne de Frédéric-Guillaume 1er, le corps des officiers prussiens est composé uniquement de nobles. Frédéric II, convaincu du bien-fondé de cette mesure, la maintiendra en vigueur tout au long de son règne. De manière générale, les aristocrates prussiens, les Junkers, jouent un rôle prépondérant dans la société prussienne, et la bourgeoisie émergente est encore tenue à l'écart dans de nombreux domaines malgré son enrichissement croissant et sa participation essentielle au développement économique du royaume.

La formation des élèves officiers se déroule au sein du corps des Cadets de Berlin, institution créée par le Roi-sergent en 1717. Tout au long du règne de Frédéric II, 2 987 cadets seront formés et 41 d'entre eux parviendront au grade de général. Les cadets reçoivent un enseignement théorique classique (mathématiques, histoire, français, logique, géographie, fortifications, etc.). Pourtant, jusqu'en 1759, l'institution ne jouit pas d'une bonne réputation, le traitement infligé aux cadets par le colonel-gouverneur von Wulffen étant plus proche de celui des orphelinats de Dickens que d'une académie militaire.

En 1759, le roi nomme le major-général von Buddenbrock à la tête de l'académie et le charge de mettre de l'ordre dans la gestion de l'institution. Rapidement, ce remaniement portera ses fruits et encouragera le roi à créer, toujours sous la houlette de Buddenbrock, deux écoles préparatoires. Par ailleurs, en 1765, Frédéric II fonde l'Académie des Nobles, chargée d'accueillir les douze premiers cadets formés à Berlin, ainsi que les meilleurs éléments issus d'autres prestigieuses institutions pour parfaire leur formation. Parallèlement à ce cursus, beaucoup d'officiers sont issus des Ritterakademien (académies pour nobles) comme celle de Colberg, ou encore le Joachimsthal Gymnasium de Berlin. Enfin, certains officiers sont issus de l'université, notamment celle de Halle, très réputée à l'époque.

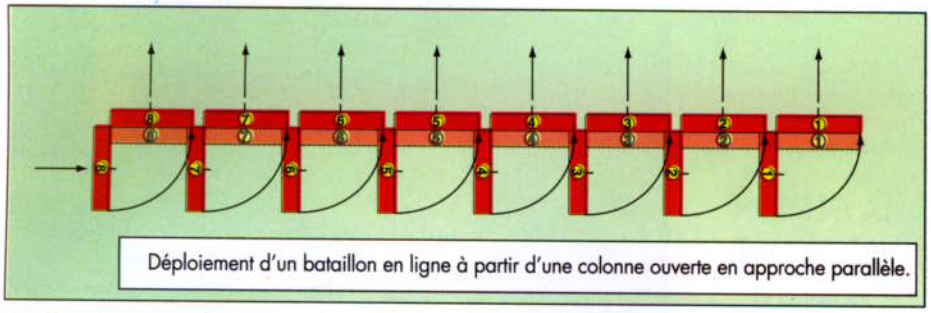
Comme dans toutes les autres armées européennes, Frédéric II peut également compter sur la présence de nombreux officiers étrangers dans les rangs de son armée. Beaucoup sont d'extraction allemande, certains sont des descendants de huguenots français (les lieutenant-généraux Hautcharmoy, Pennavaire et bien sûr La Motte Fouqué, un des intimes du roi) réfugiés en Prusse. On note également la présence d'officiers d'origine russe (von Manstein, Finck) mais aussi autrichienne (von Schmettau), ainsi que celle d'un Turc d'Anatolie, le major von Steinmann. A noter que ces officiers « étrangers « représentent un sixième de l'effectif des généraux (54 sur les 317 généraux que compte l'armée prussienne) au cours de la période cruciale 1740-1763. Soulignons que les hommes qui choisissent de devenir officier ne sont pas attirés par l'argent tant le niveau de rémunération est faible pour les jeunes lieutenants. Seul le goût de l'aventure et le prestige social lié au corps des officiers peuvent les pousser à s'engager.

Portrait du vieux Fritz réalisé de son vivant et représenté dans un uniforme sobre comme il les affectionnait. *Peinture Johann Georg Ziesenis, Heidelberg, Kurpfalishes Museum. Lauros-Giraudon*

Au sortir du corps des Cadets de Berlin, le Junker (c'est son grade) est versé dans son régiment. Normalement, il y fera toute sa carrière. Les meilleurs éléments du corps ont le privilège de pouvoir choisir eux-mêmes leur unité. Le Junker y apprend les fondamentaux de la vie et des devoirs du soldat avant d'être nommé anspessade. Là, on lui demande de maîtriser parfaitement l'ordre serré et de connaître l'ensemble des règles de vie du régiment. Il devient alors enseigne et doit supporter la majorité des contraintes qui pèsent sur les officiers subalternes sans bénéficier de leurs privilèges. Enfin, il devient lieutenant, c'est-à-dire officier à part entière. Pourtant, il continue de régler l'ensemble des affaires de routine pour son capitaine sans pour autant être payé de retour par celui-ci.

● Les capitaines : officiers ou mafieux ?

Au début du règne de Frédéric II, un capitaine peut gagner jusqu'à 3 000 talents par an (un peu plus si c'est un capitaine de cavalerie). En fait, il est en charge de plusieurs tâches administratives (paiements des soldats de sa com-



Déploiement d'un bataillon en ligne à partir d'une colonne ouverte en approche parallèle.

pagnie, maintenance des armes et des uniformes, achats vestimentaires supplémentaires pour la troupe : chemises, guêtres, chaussures, etc.) ainsi que du recrutement. Pour cela, il reçoit d'importantes sommes d'argent dont il arrive toujours à détourner une partie pour son profit. En effet, en temps de paix, il peut par exemple conserver les sommes d'habitude allouées au paiement des soldats originaires des cantons puisque ceux-ci retournent chez eux dès la période des manœuvres et des revues terminée (un mois au printemps, un mois en automne). Dans la cavalerie, un capitaine peut également augmenter ses revenus en détournant l'argent versé pour le fourrage. En effet, les cavaliers issus des cantons sont censés retourner chez eux en compagnie de leur monture et assurer leur entretien.

Mais le système prend une ampleur encore plus importante lorsqu'on sait que le colonel commandant un régiment est également le propriétaire de la charge de capitaine de la seconde compagnie tandis que son supérieur, le plus souvent un général propriétaire du régiment, conserve la charge de la 1re compagnie ou Leib companie. On imagine alors les sommes d'argent ainsi détournées et accumulées par ces officiers peu scrupuleux. Cette dérive contraindra Frédéric II à réformer le système de recrutement en 1763, en instituant un système global géré au niveau de l'armée afin d'éviter le détournement des sommes normalement versées aux capitaines.

● Les officiers supérieurs

Au-dessus des capitaines, on trouve les majors. Ils commandent un des deux bataillons qui composent chaque régiment et jouent donc un rôle primordial dans la gestion du premier échelon tactique. Frédéric II prendra toujours soin d'en disposer en grand nombre pour combler les pertes souvent élevées dans leurs rangs. Ensuite on retrouve les colonels et les lieutenant-colonels (très rares). Le colonel commandant le régiment au combat n'est généralement pas le propriétaire — le chef — du régiment. Les chefs sont pourtant les interlocuteurs du gouvernement en matière financière, et comme les capitaines, ils se voient attribués des sommes importantes pour l'entretien et la gestion de leurs régiments. Ils n'hésitent pas, eux aussi, à détourner des fonds dans les mêmes circonstances que leurs subordonnés, ce qui permet par exemple à un propriétaire de régiment de cavalerie de gagner jusqu'à 6 500 talents par an. Lorsqu'on connaît les problèmes d'argent rencontrés par Frédéric II en particulier au cours de la guerre de Sept Ans, on peut s'interroger sur l'impunité dont bénéficie ce système. De plus, pour une armée qui se veut professionnelle, ces pratiques se rapportent plus à celle en vigueur dans les armées de mercenaires de la Renaissance. Il ne faut pourtant pas oublier de mentionner qu'aucun Etat européen aussi puissant soit-il n'est à l'époque capable d'entretenir une armée professionnelle digne de ce nom en temps de paix. On peut donc éventuellement accepter des pratiques peu honorables mais certainement moins onéreuses que le coût d'entretien d'une véritable armée de métier au sens où on l'entend aujourd'hui.

Par ailleurs, fait surprenant, les chefs, bien que n'étant pas souvent les colonels commandants les régiments, participent activement à la direction des opérations en raison du caractère « régimentaire » des armées de l'époque. Les régiments sont en effet les unités opérationnelles de base des armées du XVIIIe siècle, leurs propriétaires sont donc d'incontournables éléments de la chaîne de commandement et de contrôle. C'est peut-être aussi une des raisons qui pousse Frédéric II à fermer les yeux sur les pratiques que nous venons de décrire, afin de maintenir la cohésion au sein de la hiérarchie.

● Les généraux

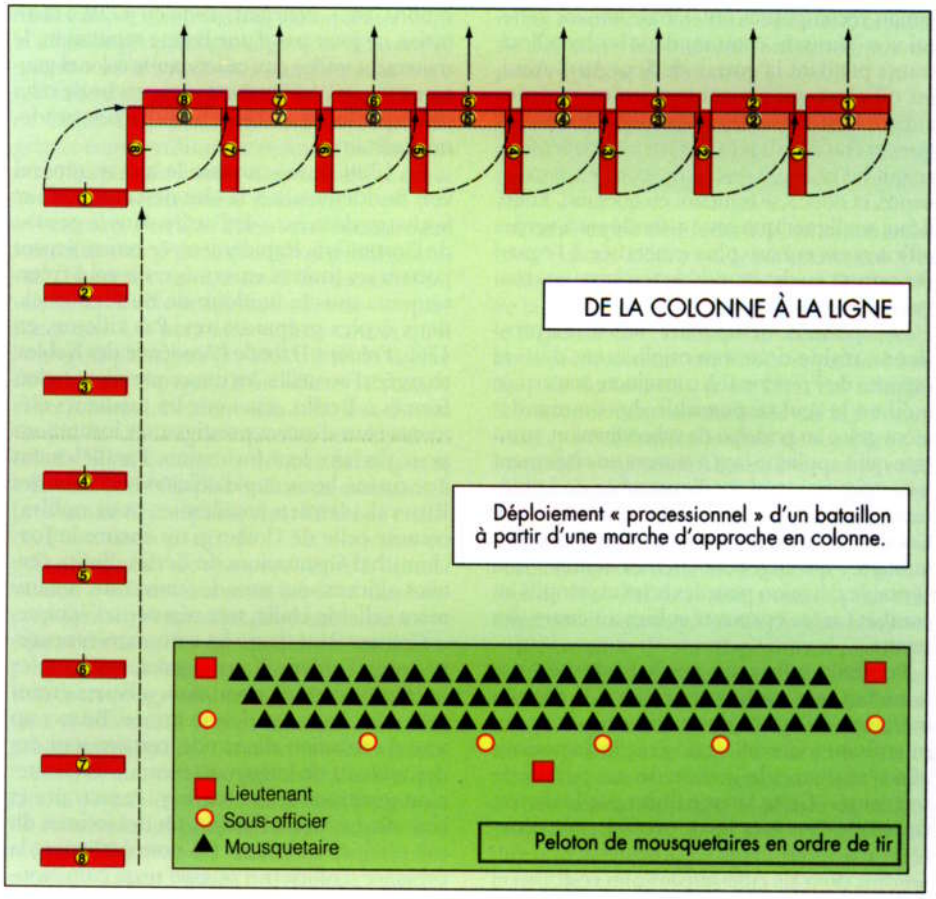
Au sommet de la hiérarchie militaire prussienne on trouve trois catégories de généraux. Tout d'abord, le major-général (23 en 1740) qui dirige une brigade de deux à trois régiments. Il doit veiller à l'établissement des routes de marches de sa brigade, de son déploiement et bien sûr de son commandement sur le champ de bataille. De plus, lorsque la brigade est au repos ou en garnison, il doit s'acquitter de nombreuses tâches administratives fastidieuses (inspections des quartiers, de la tenue des soldats, de l'entretien des armes, etc.).

Au-dessus des majors-généraux se trouvent les lieutenant-généraux (13 en 1740) qui commandent deux brigades (soit de quatre à six régiments), et qui leur confèrent ainsi un rôle déterminant sur le cours des batailles. Comme les major-généraux, leur responsabilité sur tels ou tels régiments ou brigades dépend de leur ancienneté dans le grade. Enfin, les généraux d'infanterie ou de cavalerie sont responsables du commandement d'une aile complète de l'armée (plusieurs brigades et batteries d'artillerie).

En ce qui concerne les maréchaux de camp, il n'y en a que cinq en 1740 (von Borcke, von Roeder, von Katte, Léopold d'Anhalt-Dessau et von Schwerin). Contrairement à la légende entretenue par Adolf Hitler sur les maréchaux de Frédéric II, celui-ci n'apprécie guère cette distinction honorifique car elle lui coûte très cher (20 000 talents par an pour un seul maréchal de camp).

Certes, Frédéric II apprécie ceux qui ont survécu à son père (même si seuls von Schwerin et Dessau sont encore aptes à commander), mais au cours de son règne il n'élèvera aucun général à ce rang. Du point de vue du commandement, le maréchal de camp est capable de gérer une armée indépendante opérant sous son seul contrôle. Bien sûr, cette délégation importante de responsabilité ne cadre pas du tout avec le concept frédéricien de subordination totale, ce qui explique d'autant plus que cette distinction soit tombée en désuétude à la fin de son règne.

Enfin, il faut souligner que l'ensemble des officiers généraux doit se tenir informé en permanence de la situation de l'armée en campagne et plus particulièrement au cours des marches. Ils doivent être capables de renseigner le roi au sujet des routes suivies par les différentes unités, la présence d'obstacles potentiels, ainsi que les positions actuelles des différentes unités.


DE LA COLONNE À LA LIGNE
Déploiement « processionnel » d'un bataillon à partir d'une marche d'approche en colonne.
Lieutenant
Sous-officier
Mousquetaire
Peloton de mousquetaires en ordre de tir

Formés pour commander

L'un des aspects révolutionnaires de la politique militaire de Frédéric II réside sans aucun doute dans sa volonté d'assurer une formation permanente de ses officiers au commandement. Selon lui, l'étude, l'observation et la pratique sont capables d'aboutir à la conceptualisation d'un ensemble de principes et de procédures à suivre au cours des campagnes.

Les officiers sont donc soumis à des périodes d'instructions complémentaires qui prennent la forme de cours théoriques, de service dans d'autres unités (les officiers de cavalerie et d'infanterie des meilleurs régiments sont envoyés dans les autres unités pour former leurs camarades et veiller à une application uniforme des instructions royales), d'instructions écrites rédigées par le roi, et bien sûr de la maîtrise des formations de combat grâce à une connaissance parfaite de l'ordre serré et à la participation aux manœuvres annuelles.

Cette volonté royale d'instruire les officiers n'est pas un luxe. Avant la guerre de Sept Ans, le major-général von Schmettau mentionne l'état déplorable du niveau d'instruction et de formation d'un grand nombre d'officiers, notamment celui des généraux. Frédéric II décide suite à ce rapport alarmant de sélectionner douze des jeunes adjudants les plus brillants pour palier à cette insuffisance. Ils devront désormais accompagner le souverain dans tous ses déplacements et veiller à l'installation des camps de l'armée en campagne, de prévoir les itinéraires de marches des unités, et de sonder les rivières et les guets.

La plus importante des initiatives prises par le roi dans le domaine de l'instruction ne verra le jour qu'après la guerre de Sept Ans, lorsque des écoles dites d'hiver sont créées sous le commandement d'officiers du génie à Wesel, Magdebourg, Berlin, Breslau et Königsberg. Pendant les quatre mois d'hiver, de jeunes officiers issus des différents régiments sont instruits pour approfondir leurs connaissances, notament sur les fortifications et la topographie, considérée par Frédéric II comme « l'échiquier » de la guerre.

Dans le même ordre d'idée, le roi invite vivement les officiers à ouvrir des bibliothèques au sein des différentes unités, de sorte que chacun participe à l'effort de réflexion intellectuelle en ce qui concerne l'art de la guerre. Bien sûr, tous sont également invités à lui faire part de leurs réflexions dans ce domaine.

De son côté, Frédéric II ne cesse de rédiger des Instructions, ou de faire part de ses idées à ses fidèles amis (von Winterfeldt, de la Motte Fouqué) dans sa correspondance. Il rédige également de nombreux essais sur ce thème, dont le plus important est sans aucun doute *Les principes généraux de la guerre appliqués à la discipline des troupes prussiennes*. Il y dépeint son armée comme une machine unique qui doit être maniée avec précaution pour la préserver des fléaux de la désertion et exploiter son potentiel important.

Cet intérêt pour la formation de ses officiers au commandement a-t-il trouvé un écho à la hauteur des efforts consentis par le roi ?

Le lieutenant-colonel autrichien Rebain, capturé à la bataille de Leuthen en 1757, apporte un élément de réponse à cette question lorsqu'il nous explique l'une des raisons de la victoire prussienne : « *Les généraux et les commandants doivent se porter un soutien mutuel avec leurs différentes brigades, régiments ou bataillons, et un général ou un colonel devra rendre des comptes s'il ne vient pas en aide à la brigade ou au bataillon voisin si celui-ci est attaqué par l'ennemi, et s'il est en position pour prendre l'ennemi de flanc. Chacun doit participer à l'effort collectif, et ne pas seulement se préoccuper de son unité, et il ne doit pas attendre qu'un ordre vienne le sommer d'aider la brigade ou le régiment voisin si cela est nécessaire* ».

Frédéric menant ses troupes au combat. Belle image d'épinal d'un général en chef s'exposant au feu de l'ennemi et incapable ainsi de contrôler son armée. ***DR***

Pourtant, le rapport de von Schmettau met en lumière les lacunes du corps des officiers en général. On peut donc considérer que certains officiers de tempérament savent se distinguer et faire preuve d'initiative dans le cadre des batailles mais que, dans l'ensemble, les officiers restent étrangers aux considérations novatrices de leur souverain, faute d'un niveau culturel suffisamment élevé pour s'y intéresser.

Enfin, on peut dire que la condition d'officier dans l'armée prussienne n'a d'intérêt que pour une carrière de toute une vie. Les conditions pitoyables offertes aux officiers désireux de partir en retraite, souvent accompagnées par les railleries du roi, ne sont guère engageantes. D'autre part, la vie en temps de paix n'est guère excitante, et à l'exception des revues et des manœuvres, les officiers mènent une vie ennuyeuse en garnison, favorable à l'apathie et à la licence. D'ailleurs Frédéric II ne cache pas qu'il préfère voir ses officiers recourir aux prostituées plutôt qu'au mariage, trop engageant à ses yeux et qui risquerait de détourner leur intérêt de leur devoir essentiel : servir. Certains mettent pourtant à profit ces longues périodes creuses pour développer leurs talents personnels comme von Kleist, poète très prisé à l'époque.

La troupe

● Le système des cantons

L'armée prussienne, comme toutes les armées européennes, est composée à la fois de soldats d'origine nationale et de soldats étrangers. A la différence des autres nations, les soldats prussiens ne sont pas tous des engagés au sens où on l'entend dans les autres pays. En effet, depuis 1727, le Roi-sergent a mis en place un système de recrutement cantonal qui permet de lever dans chaque canton un contingent de jeunes hommes qui serviront dans les régiments de la même région. Selon Frédéric II, l'avantage de ce système est que « *les hommes du même régiment se connaissent tous, étant issus de la même province. Cela rend leur vie plus agréable, et crée une camaraderie qui s'avère très utile le jour de la bataille* ».

Le recrutement s'effectue selon des critères très stricts, les hommes appelés à servir ne doivent pas être l'aîné des enfants, être membre du clergé, fils de veuves, hommes d'affaires, cuisiniers, pères de famille, petits propriétaires terriens ou d'une profession utile à la société. Ces critères permettent d'écarter tous ceux qui, selon Frédéric II, ne feront pas de bons soldats étant donné les contraintes peu motivantes que cela ferait peser sur eux. Pourtant, le nombre d'hommes enrôlés de cette manière ne cesse de croître tout au long du règne de Frédéric II. En 1751, ils sont 50 000 sur les 133 000 que compte l'armée, alors qu'en 1786, à la mort du roi ils sont 80 000 sur un effectif de 194 000. A noter toutefois, que pendant cette même période la population totale du royaume a augmenté de cinq millions d'habitants.

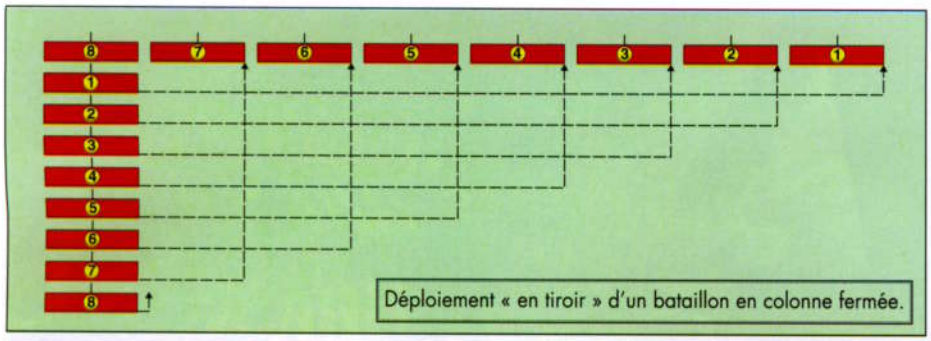
Après leur recrutement, les nouveaux soldats effectuent un an de service au cours duquel ils reçoivent leurs formations complètes en ce qui concerne l'ordre serré (le drill) et la vie au régiment. Ensuite en temps de paix, ils retournent dans leurs foyers pour poursuivre leurs activités civiles avec pour seules obligations le port de l'uniforme en permanence et leur participation aux manœuvres et aux revues (deux mois par an).

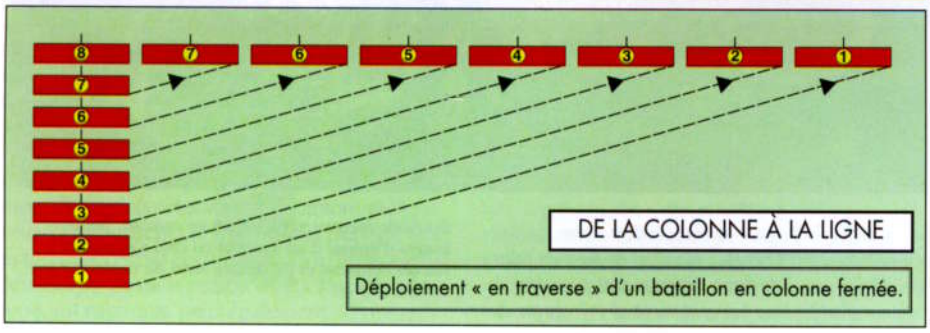
Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ce système ne vise aucunement à créer une « Nation en armes » comme en France pendant la Révolution. Au contraire, il permet de réguler avec efficacité l'apport en hommes de la société civile. Il permet également de « militariser » la société prussienne puisque les soldats sont amenés à poursuivre leurs activités civiles en temps de paix en portant l'uniforme. De plus, ces recrues constituent une véritable source civilisatrice dans leurs milieux d'origines souvent arriérés. Habitués à une discipline des plus strictes, à la rigueur de la vie militaire, ils contribuent une fois de retour dans leurs villages à adoucir les mœurs brutales de leur entourage.

Du point de vue militaire enfin, ce système, révolutionnaire pour l'époque, permet à l'armée prussienne de bénéficier d'une sorte de réserve instruite et permanente qui préfigure le système de la Landwehr du XIX^{e}.

● Les « étrangers »

Tout d'abord, ces soldats dits « étrangers », ne sont pas tous de vrais étrangers. Pour la majorité, il s'agit avant tout de fils de soldats prussiens et de volontaires issus des catégories exclues par le système de recrutement cantonal. Généralement, ils sont considérés





comme de bonnes recrues, ce qui n'est pas le cas des véritables extra-nationaux dont les motivations sont souvent très éloignées de la vie militaire. Il faut tout de même rappeler que la majorité des étrangers de naissance sont recrutés contre leur gré par des agents recruteurs installés dans toute l'Europe et dont les méthodes de persuasion peu respectueuses du libre arbitre sont devenues légendaires. Mais ils sont indispensables aux yeux de Frédéric II, car ils constituent de la chair à canon bon marché. Ils sont souvent sacrifiés sur le champ de bataille, ce qui permet d'économiser la vie des soldats prussiens considérés comme de meilleurs éléments.

Pourtant, certains parmi eux finiront par s'adapter à leur nouvelle vie et s'établiront dans la société prussienne en fondant une famille et en participant à leur tour à la « militarisation » du pays.

A noter enfin que l'ensemble de ces recrues (Prussiens et extra-nationaux) va représenter jusqu'à un tiers de l'effectif global de l'armée à la fin de la guerre de Sept Ans, et ce en raison des pertes importantes subies par la Prusse dans cette confrontation bien trop longue pour sa réserve démographique.

L'INSTRUCTION

Les étrangers qui ont servi dans l'armée prussienne sont unanimes pour reconnaître que leur temps d'instruction s'est déroulé dans des conditions « idéales » en ce qui concerne le respect de leur personne et la tolérance extrême de leur encadrement à l'égard de leurs manquements. En effet, contrairement à la légende, les instructeurs prussiens font preuve d'une patience à toute épreuve vis-à-vis des recrues. Ils sont capables de passer des heures à expliquer un aspect de l'ordre serré que la recrue n'arrive pas à assimiler.

Par ailleurs, la recrue est logée avec un vétéran chargé de l'informer des us et coutumes en vigueur dans l'armée afin de faciliter son intégration. Enfin, à l'inverse des autres armées européennes, la recrue est instruite sur l'essentiel de ce qu'elle doit maîtriser. L'instruction peut donc se dérouler plus rapidement, ce qui permet d'aligner les troupes de réserve dans des délais insoupçonnés par l'ennemi.

En ce qui concerne la terrible discipline militaire prussienne, elle ne commence à s'appliquer que lorsque la recrue a totalement terminé sa formation. A partir de cet instant, elle est considérée comme un soldat à part entière qui connaît parfaitement ses devoirs. Toute faute est alors très sévèrement sanctionnée.

● Servir ou fuir

On peut dire que le soldat prussien jouit d'une grande liberté d'action en dehors du service matinal en garnison. Pendant le reste de la journée, il peut, mais surtout il doit, travailler dans toute sorte d'activité afin d'améliorer son ordinaire. A l'inverse des officiers, Frédéric II encourage ses soldats à se marier et à avoir des enfants, ce qui renforce la cohésion de la société prussienne. Pourtant, les soldats comme les officiers n'ont guère d'avenir à l'extérieur de l'armée. Peu de mesures sont prises pour assurer leur reconversion dans la vie civile, et pour les invalides la situation est encore pire malgré la création d'un Hôtel des Invalides calqué sur le modèle français. Sa réputation est tellement déplorable que les invalides préfèrent mendier dans les rues des grandes villes.

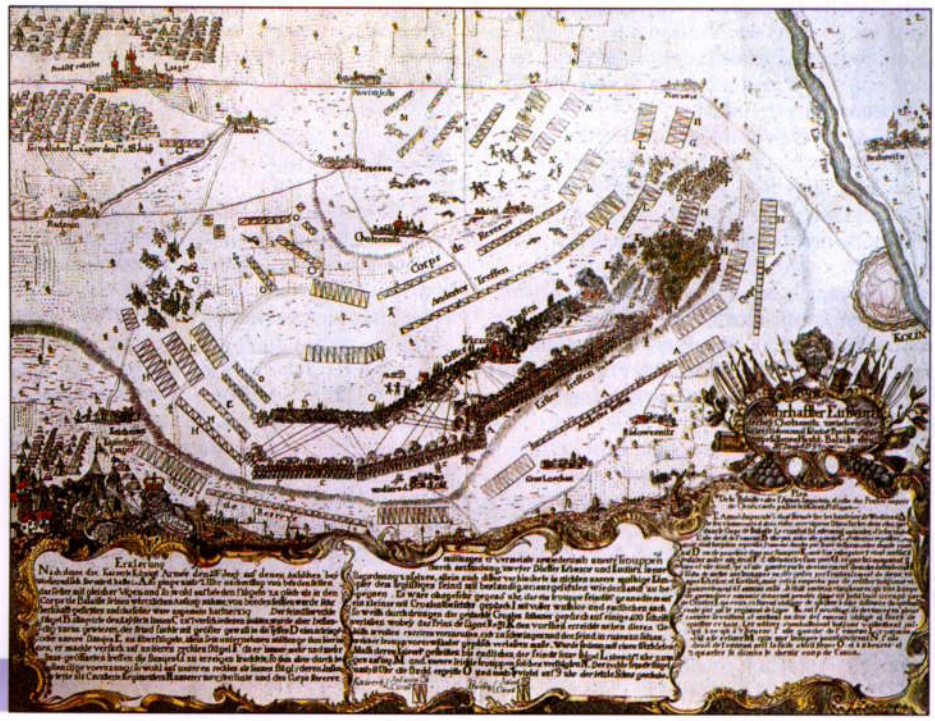
L'ensemble de ces problèmes fait que d'une manière générale les conditions de vie du soldat prussien sont difficiles. La discipline très sévère, et souvent aveugle, n'améliore pas le tableau général. Dans ce contexte, on peut comprendre que la désertion soit un des fléaux les plus graves dans les rangs de l'armée prussienne. Pour répondre à ce problème, on s'appuie sur la rigueur disciplinaire censée dissuader les candidats à la désertion, sans comprendre qu'il s'agit d'une des causes principales qui poussent les hommes à partir. Certes, en période de paix, les chances de déserter sont faibles tant le système répressif est efficace pour rattraper les malheureux qui osent tenter leur chance. La majorité des désertions se déroulent donc pendant les campagnes et en particulier au cours des batailles où le chaos prend facilement le pas sur l'ordre établi. Ceci explique également que la discipline devienne moins tatillonne en temps de guerre, afin de ne pas favoriser un climat déjà propice à la désertion.

● Les sous-officiers

Les sous-officiers sont tous issus des rangs. Généralement ils sont désignés directement par le roi au sein des vétérans d'un régiment et servent alors à merveille de rouage de transmission. Pourtant, rares sont ceux qui peuvent devenir officier, Frédéric II considère que cela poserait trop de problèmes avec les autres officiers d'extraction noble. Ce sont souvent des hommes de bon sens, appréciés par les soldats, en particulier en raison de leur proximité voire de leur familiarité en dehors du service.

Malgré tout, ils doivent faire régner l'ordre et la discipline pendant le service et ils sont chargés de l'exécution des châtiments, tâches dans lesquelles ils se montrent souvent impitoyables. Généralement, ils sont appréciés et respectés par leurs supérieurs qui savent reconnaître en eux d'authentiques professionnels.

A l'inverse des officiers et des hommes du rang, leur reconversion dans le civil est mieux assurée. Ils accèdent à des postes de fonctionnaires (maîtres d'écoles, chef des postes, col-



Déploiements et manœuvres lors de la bataille de Kolin en Bohême le 18 août 1757. *Prague, Vojenske Museum. Lauros Giraudon*

LES TACTIQUES DE COMBAT DE L'INFANTERIE

En 1742 et en 1743, Frédéric II rédige successivement une Instruction et un Règlement (légèrement modifié en 1766 et 1773) pour déterminer les tactiques de combat de l'infanterie prussienne. Ses instructions sont couvertes par le sceau du secret, et elles ne sont transmises qu'aux officiers supérieurs dans des conditions particulières. Ceux-ci doivent prêter serment de ne jamais les publier ou en parler devant d'autres officiers qui ne sont pas dans le secret. Dans le cadre des réflexions transmises au roi par certains officiers, Frédéric II s'accorde le droit de refuser leur publication si elles contiennent des informations vitales pour son armée.

En ce qui concerne l'application proprement dite de ces principes sur le terrain, l'infanterie se déploie par bataillon (première unité tactique de l'époque) sur trois rangs (pour profiter des avantages du feu sur le champ de bataille, les unités se déploient sur un nombre de rang plus mince qu'au début du siècle) par ordre d'ancienneté des pelotons de droite à gauche sur la ligne de bataille. Le premier rang de chaque peloton est composé par les hommes les plus grands et les plus courageux. Comme dans les autres armées européennes, l'infanterie a redécouvert les bienfaits du pas cadencé pour faciliter les changements de formation et le déploiement sur le champ de bataille. De plus, la maîtrise absolue de l'ordre serré permet aux unités de conserver une cohésion relative dans le chaos des combats. Enfin, la répétition des manœuvres et des revues facilite l'adaptation des soldats aux conditions réelles de la guerre.

Certes, l'infanterie prussienne s'essaie beaucoup à de nouvelles formations (différentes formes de carré, la volte-face, les contre-marches, voir schémas) ou méthode de déploiement au cours des revues, mais finalement elles seront peu utilisées sur les champs de bataille.

Passage de ligne en colonne : *Alignements-Marsch*

Ce type de changement de formation est la base du déploiement de toutes les armées européennes au cours du XVIII[e] siècle. La première possibilité pour se déployer sur le champ de bataille consiste à faire progresser les différents bataillons de chaque ligne sur un axe parallèle à la ligne ennemie, à stopper puis à effectuer un quart de tour à droite ou à gauche pour faire face à l'ennemi. C'est le système le plus répandu et le plus classique. Dans l'armée prussienne, à force de réflexion et d'essais aux cours des manœuvres, on découvre que l'on peut également effectuer ce déploiement en marchant perpendiculairement à l'ennemi. Les bataillons sont formés en colonne de marche par peloton et progressent vers l'ennemi. A distance voulue, ils effectuent un quart de tour puis poursuivent leur progression parallèlement au front adverse avant d'effectuer un ultime quart de tour pour faire face (voir schémas).

Cette technique est de loin la plus appréciée de Frédéric II puisqu'elle permet de dissimuler plus longtemps les effectifs de ses régiments et laisse planer l'incertitude chez l'adversaire quant à l'endroit exact où les unités vont se déployer.

Autre méthode mise au point par le « Vieux Fritz », le *Traversierschritt*. Ce type de déploiement consiste à faire progresser les bataillons en colonne fermée perpendiculairement à l'ennemi, à s'arrêter afin que les pelotons se déploient en glissant sur la droite ou la gauche (pour ce faire, chaque fantassin effectue une sorte de pas chassé plus au moins large). Ce type de déploiement sera complété par Frédéric II avec l'introduction d'une variante en 1752, appelée *Déploiement en tiroir* (voir schémas). Malgré tous les avantages de vitesse liés à ces nouvelles techniques de déploiement, leur utilisation sur les champs de batailles restera très limitée. En fait, de nombreuses réflexions de Frédéric II ne rencontreront pas un franc succès au cours de son règne en raison des problèmes liés à la structure des armées de l'époque, mais qu'elles inspireront des hommes comme Napoléon quelques décennies plus tard.

L'ordre oblique

La plus célèbre des manœuvres de déploiement de l'armée prussienne est bien sûr « l'ordre oblique ». Cette option opérative osée pour l'époque reflète parfaitement la volonté de Frédéric II de réintroduire le concept de mobilité sur les champs de bataille, suite à ses nombreuses lectures au sujet des avantages de cette manœuvre au cours des affrontements de la Grèce antique. Elle consiste à déborder le flanc de l'ennemi en faisant glisser une partie de la ligne de bataille prussienne vers la gauche ou vers la droite du dispositif adverse afin de l'attaquer en surnombre sur un point précis tout en le contraignant à exécuter des manœuvres complexes pour reformer un front cohérent. Pour l'obliger à ne pas pouvoir porter tous ses renforts sur le point qui va être attaqué, une partie de l'armée prussienne (la réserve et la cavalerie en général) garde sa disposition originale sur le champ de bataille tout en refusant le combat. Malgré sa redoutable efficacité au cours de la bataille de Leuthen en 1757, cette technique, difficile à mettre en œuvre, sera rapidement contrecarrée, notamment par les Autrichiens, au cours des batailles suivantes.

La progression en ligne

Pour progresser une fois en ligne, l'infanterie prussienne a recours au système dit du « point de vue ». Il s'agit en fait de points de repère constitués par l'environnement (bois, collines, maisons, villages, etc.) et qui sont censés faciliter l'alignement des unités après leur progression. Dans certains cas en l'absence de point de repère, des officiers (du bataillon à la brigade) sont censés jouer ce rôle. Dans la pratique, l'exécution de ce système ne s'avère possible que sur un terrain relativement dégagé et ce même au cours des revues ou des manœuvres. Là encore, on constate un écart entre les instructions théoriques enseignées aux officiers et la pratique réelle des manœuvres.

Le feu

Depuis le règne du Roi-sergent, l'armée prussienne a adopté la méthode de tir développée dans l'armée britannique, à savoir le feu de peloton. Cette technique est considérée à l'époque comme la plus efficace au regard des résultats obtenus par l'infanterie britannique sur les champs de bataille européen depuis le début du siècle.

Cependant, le bataillon peut également faire feu en réalisant un tir de volée par division, voire un tir avec la totalité du bataillon. Aux alentours de 1774, la cadence de tir théorique du fantassin prussien est estimée à quatre ou cinq coups/minute. A partir de 1781, entre autres grâce à l'introduction de la baguette cylindrique on passe à une cadence théorique de six coups/minute. Malgré tout, au combat on estime la cadence de tir moyenne à trois coups/minute, ce qui correspond à peu près à la moyenne des autres fantassins européens.

La supériorité du feu l'infanterie prussienne se situe donc à d'autres niveaux. D'une part, les fantassins bénéficient d'une poudre de meilleure qualité et en quantité plus importante que leurs ennemis. D'autre part grâce à leur discipline très stricte d'engagement, les fantassins prussiens ne commencent à ouvrir le feu qu'à des distances beaucoup plus courtes que leurs adversaires (jamais à une distance supérieure à 80 pas). Enfin, les soldats sont soumis à un entraînement intensif sur cibles.

Le choc

Pendant la période qui s'écoule entre 1741 et 1757, Frédéric II est convaincu, comme beaucoup d'autres théoriciens de l'époque (Maurice de Saxe, le chevalier Folard) de la supériorité du choc sur le feu. Pourtant, après le cuisant échec subi à Prague le 6 mai 1757, il se rend compte des limites de ce système face à l'accroissement permanent de la puissance du feu sur le champ de bataille et reconnaîtra même onze ans plus tard que « *les batailles se décident par la supériorité du feu* ». Le choc n'est plus alors utilisé que pour donner l'assaut à des positions défensives solidement établies et préalablement entamées par le feu de l'artillerie.

Dans tous les cas, l'assaut doit être mené « à prest » (rapidement), selon les modalités établies dans l'armée française au début du siècle et qui sont censées diminuer le temps d'exposition des troupes marchant à l'ennemi.

Disposition de l'infanterie dans la bataille

Au cours des batailles du règne de Frédéric II, l'infanterie est déployée au centre de l'armée. Elle est généralement formée sur trois lignes distantes de 300 pas les unes des autres afin de permettre aux deuxième et troisième lignes (troisième ligne ou Réserve, généralement constituée par les troupes franches et couvertes par des hussards) de soutenir efficacement la première. On remarque qu'à chaque extrémité de la première ligne sont souvent déployés en potence deux bataillons de grenadiers ad hoc afin de couvrir les flancs au cas où la cavalerie ennemie réussirait à repousser la cavalerie prussienne stationnée sur les ailes (cette technique fit entre autres ses preuves au cours de la bataille de Mollwitz en 1741).

Dans tous les cas de figure, Frédéric II recommande à son armée d'être toujours la première à attaquer. En ce qui concerne l'infanterie, elle peut opérer soit de manière coordonnée avec l'assaut mené sur les ailes par la cavalerie, soit prendre l'initiative d'engager le combat si la situation le nécessite.

Pendant l'assaut, chaque bataillon peut compter sur le soutien immédiat de deux pièces d'artillerie de trois ou six livres, généralement placées à l'une des extrémités de l'unité, et à la fin de la guerre de Sept Ans sur la présence de concentrations de batteries d'artillerie de campagne regroupant jusqu'à une trentaine de pièces pour ouvrir des brèches à l'endroit où le dispositif ennemi doit subir l'attaque des fantassins. ❑

lecteurs d'impôts, etc.) et apportent avec eux leurs acquis en matière de rigueur et de discipline (imaginez le résultat à l'école !), et participent donc eux aussi à la « militarisation » de l'état.

L'INFANTERIE

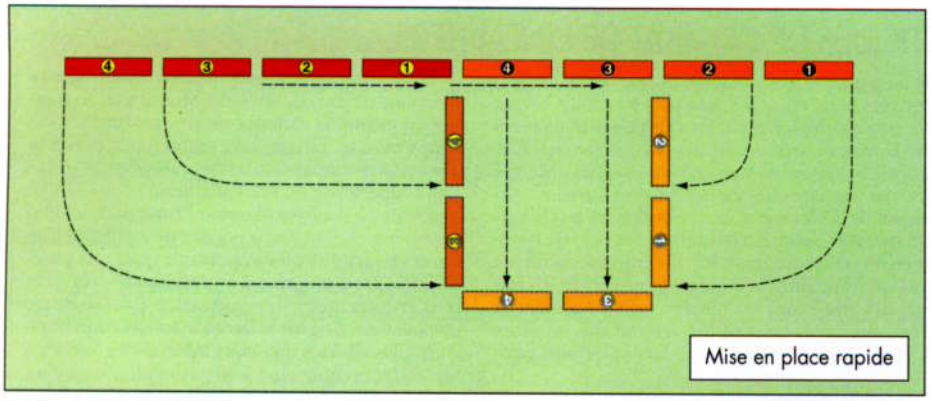
● Les mousquetaires

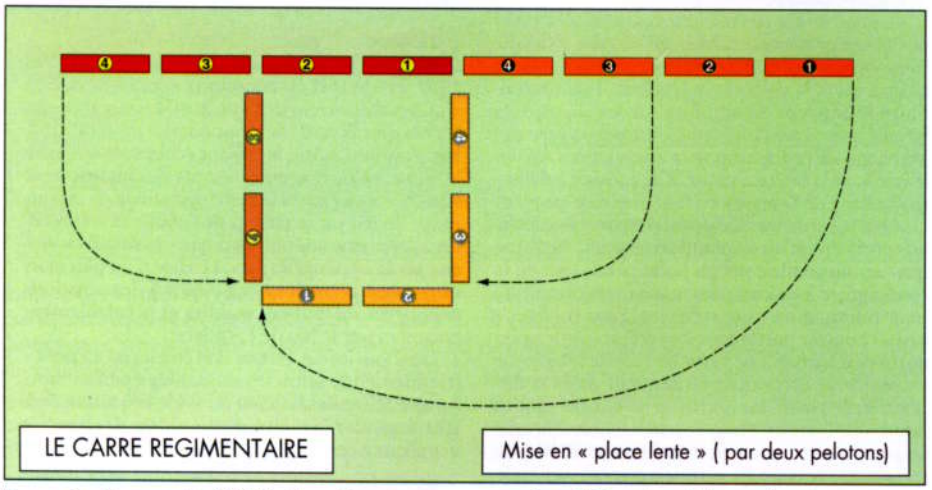
Les régiments de mousquetaires constituent l'ossature de l'infanterie prussienne. Chaque régiment compte environ 1 700 hommes répartis en deux bataillons de taille égale. Chaque bataillon compte six compagnies dont une de grenadiers. Chaque bataillon peut également recevoir le renfort d'une 7[e] et d'une 8[e] compagnie de surnuméraires — *Überkompletten* — voir même d'une 9[e] à partir de 1755 constituée de vétérans fournis par les cantons à la place des jeunes recrues. A partir de 1768, un sous-officier et une trentaine d'hommes seront ajoutés directement à l'effectif de chacune des six compagnies réglementaires.

Chaque bataillon est également organisé en quatre divisions de deux pelotons chacune. Cette organisation est utilisée à la fois en ce qui concerne les changements de formation du bataillon et le tir de peloton.

● Les bataillons de grenadiers

Ce type d'unité tactique est uniquement formé de manière ad hoc en fonction des nécessités. En moyenne, ils regroupent quatre compagnies de grenadiers issus de régiments différents. Ils subissent souvent des pertes élevées au combat puisqu'en tant que troupes d'élite, ils participent aux actions les plus difficiles. Malheureusement, ils ne bénéficient pas d'un encadrement à la hauteur des missions qui leur sont confiées au regard de leur formation spécifique. Il est en effet difficile de trouver des officiers compétents capables de les diriger. Pour palier cette lacune, Frédéric II décidera à la fin de la





Seconde Guerre de Silésie de créer quatre bataillons permanents avec des officiers attitrés.

● **L'infanterie de la Garde**

Il s'agit sans aucun doute de l'élite de l'armée prussienne. Le 1er bataillon d'infanterie de la Garde (1 000 hommes) est le fer de lance et la fierté de cette unité. Les soldats y bénéficient d'un traitement de faveur dû à leur statut et ils ont le privilège de changer d'uniforme tous les deux ans (ils peuvent d'ailleurs vendre les anciens à prix d'or car ils sont très prisés). Les deux autres bataillons de la Garde (700 hommes chacun) constituent le reste du Regiment-Garde. Enfin, le Grenadier-Garde-Bataillon créé en 1740 en souvenir des grenadiers géants du Roi-sergent avec les mêmes armes et les mêmes uniformes complètent l'effectif de la Garde.

Sur le terrain, la garde joue un rôle comparable à toutes ses consœurs de l'époque, elle n'intervient que pour sauver une situation compromise ou parachever une victoire.

● **Les Fusilier-Regiments**

Ces seize régiments sont en fait des unités d'infanterie légère levées dans les provinces récemment conquises (Silésie en particulier). Frédéric II a bien hérité de quatre bons régiments de fusiliers à la mort de son père, mais il les a immédiatement transformés en régiments de mousquetaires.

Les hommes de taille plus petite que la moyenne en vigueur dans l'armée prussienne sont coiffés d'une mitre comme les grenadiers pour rehausser leur tenue et équipés d'un fusil plus petit. Mais les soldats de ces régiments n'ont pas bonne réputation auprès de Frédéric II qui considère, à raison, qu'ils manquent de loyauté et d'esprit de sacrifice envers le royaume.

● **Les troupes de garnison**

En 1740, on dénombre quatre bataillons de garnison chargés de l'occupation permanente des places fortes du royaume. A la mort de Frédéric II, huit bataillons supplémentaires auront été créés ainsi que plusieurs compagnies d'artillerie. En général, ces troupes sont commandées par des officiers invalides ou jugés trop mauvais pour servir dans les régiments d'infanterie. Pourtant, au cours de la guerre de Sept Ans, certains de ces bataillons seront incorporés dans des régiments d'infanterie pour combler les pertes (6 000 hommes des troupes de garnison participeront activement à la bataille de Gross-Jägersdorf en 1757).

● **La Landmiliz**

Ce type d'unités ne correspond pas vraiment aux conceptions de Frédéric II, mais il devra là encore y recourir en 1757 pour faire face aux risques d'invasion des provinces centrales et orientales. En tout, 17 000 hommes seront rassemblés au sein de dix bataillons d'infanterie, dix compagnies de grenadiers et quelques unités de hussards et de jägers de bonne qualité. Le seul avantage de ces unités consistera à empêcher l'ennemi de recruter des hommes dans les provinces occupées et à fournir une réserve permanente pour l'infanterie de ligne.

LES TROUPES LÉGERES

Dans le cadre des conflits prolongés avec l'Autriche tout au long de son règne, Frédéric II considère à juste titre que son infanterie n'est pas en mesure de faire face avec efficacité aux troupes croates soldées par l'empire autrichien (ces troupes légères se battent en tirailleurs un peu à la manière dont les Indiens d'Amérique se battront aux côtés des Français ou des Anglais au Canada), en particulier lorsque les celles-ci occupent des positions favorables à ce type de formation. Certes, les soldats prussiens grâce au *Heckenfeuer*, sont capables d'effectuer un tir en tirailleurs par rang. Mais l'idée n'est pas encore venue d'entraîner l'infanterie régulière au combat en ordre dispersé comme ce sera le cas à partir de la Guerre d'Indépendance américaine. Frédéric II décide donc de recourir à d'autres méthodes, en organisant la création de nouvelles unités.

LES TACTIQUES DE COMBAT DE LA CAVALERIE

Sur le champ de bataille la cavalerie prussienne se déploie sur les ailes (ou flancs) de même manière que l'infanterie, à savoir sur trois lignes. La première ligne est occupée par les cuirassiers, la seconde par les dragons et la troisième (également appelée Réserve) par les hussards. L'objectif premier de la cavalerie est de détruire son vis-à-vis avant de s'attaquer, en cas de succès, à l'infanterie adverse en la prenant de flanc.

Au début de son règne Frédéric II préconise que la cavalerie charge au trot. Mais cette méthode n'est pas suffisamment viable ce qui le conduit à modifier son point de vue pour mettre en place un système de charge au galop en formation compacte depuis des distances toujours plus grandes. Les cuirassiers de la première ligne sont chargés de briser la ligne adverse. La seconde ligne et la réserve les suivent tout d'abord au pas puis au trot au moment du choc initial, afin de maintenir une distance minimum de 300 pas entre les lignes et de soutenir les cuirassiers le cas échéant. Lors de la charge contre la cavalerie adverse, les cavaliers doivent rester silencieux afin de pouvoir entendre les ordres de leurs officiers et les sonneries des trompettes utilisées pour signifier des ordres simples. Par ailleurs, cela doit également impressionner l'ennemi et le contraindre à fuir avant le choc. A l'inverse, lors des charges contre l'infanterie, les cavaliers sont censés faire le plus de bruit possible pour là encore impressionner leurs adversaires mais aussi pour se galvaniser avant de recevoir un éventuel tir de mousquets et d'affronter des rangées de baïonnettes...

● **Les Jäger**

A l'origine, les premières troupes légères créées dans l'armée prussienne sont les guides (*Guiden*, 60 hommes au départ) en 1740 lors de l'accession de Frédéric II au trône. Ils sont équipés d'uniformes verts (couleur traditionnelle des chasseurs) et de fusils de chasse (les fameux *Büschse* de calibre 16,2 ou 16,5 mm). Ils sont chargés de reconnaître les mouvements de l'armée au cours des opérations. Ils se montrent également très vite efficaces au combat, notamment contre l'infanterie. Par contre, en l'absence de baïonnette adaptable à leurs fusils, ils sont très vulnérables face à la cavalerie.

En 1744, deux compagnies supplémentaires de 100 hommes chacune sont levées. Au cours de la guerre de Sept Ans, les effectifs ne cessent d'augmenter. En 1760, un bataillon de 800 hommes est créé. Pourtant, ils ne connaîtront pas un franc succès au combat et, en 1763, on ne compte que 300 survivants. Malgré tout, l'institution est maintenue et l'on trouve six compagnies formées à la veille de la guerre de Succession de Bavière. En dépit de nouveaux échecs au feu, Frédéric II porte leurs effectifs à un régiment complet en 1784 puis à trois régiments l'année suivante.

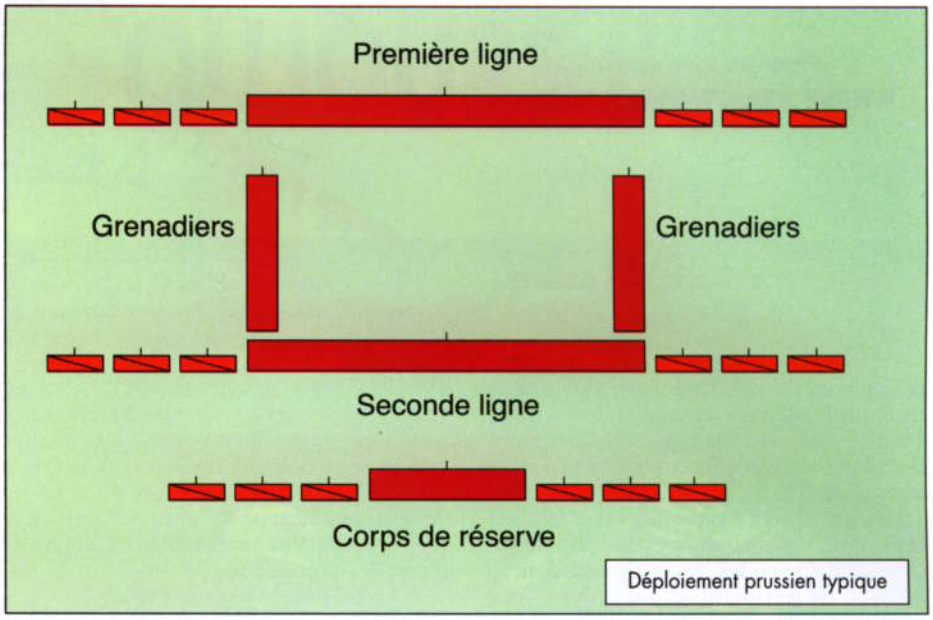
● **Les bataillons francs et les corps-francs**

L'histoire de ces unités commence le 18 août 1756, lorsque trois officiers étrangers (le lieutenant-colonel Le Noble du Palatinat, le lieutenant-colonel von Mayr de Saxe et de Marquis d'Angelelli de Bologne) se mettent au service de la Prusse et reçoivent charge d'officiers dans l'armée prussienne de Frédéric II avec la possibilité de lever leurs propres bataillons. En ajoutant le bataillon franc de von Kalsen, Frédéric II peut compter sur quatre bataillons francs en 1757. La qualité de ses bataillons sera très appréciée par le roi tout au long de la guerre de Sept Ans, même si les soldats (engagés volontaires) qui composent ces unités sont plus des aventu-

LES TACTIQUES D'EMPLOI DE L'ARTILLERIE

Le premier rôle de l'artillerie est d'apporter un soutien rapproché lors de l'assaut des fantassins. Ce soutien se manifeste de deux manières. D'une part chaque bataillon d'infanterie possède au moins deux pièces de trois ou six livres et d'autre part chaque brigade peut compter sur le soutien d'une batterie de pièces de douze livres. A partir de 1759, « l'artillerie volante » (artillerie à cheval) fait son apparition sous l'impulsion du second lieutenant Schwebs. Bien que vulnérable, chaque régiment de cavalerie bénéficie désormais du soutien direct de quatre pièces légères. Après la guerre de Sept Ans, Frédéric II continuera de développer cette nouvelle forme d'artillerie et crée même une batterie d'instruction à Postdam en 1773.

Au cours de la guerre de Sept Ans, Frédéric II organise ponctuellement des concentrations d'artillerie (des groupes d'environ 40 pièces) comme à Leuthen en 1757 ou à Burkersdorf en 1762 pour saturer une zone particulière de la ligne ennemie avant l'assaut de l'infanterie. A la fin de son règne, il recommandera une utilisation plus systématique de ces concentrations d'artillerie au point d'impact choisi pour briser la ligne adverse. Il est clair que ses recommandations influenceront fortement les décisions de Napoléon 1er dans ce domaine. Malgré le bien-fondé de cette réflexion, Frédéric II ne pourra pas la mettre en pratique au cours de la guerre de Succession de Bavière car il est toujours limité par le poids des pièces d'artillerie, phénomène dont Napoléon se retrouvera affranchi grâce à l'apparition des canons Gribeauval quelques années plus tard.



Déploiement prussien typique

riers en quête de sensation forte et de pillage que de véritables professionnels.

Entre 1757 et 1758, une seconde génération de bataillons francs est recrutée dans les rangs des prisonniers de guerre (Autrichiens pour le bataillon de Chossignon, recrutés après la bataille de Prague, Français pour le bataillon de Rapin après Rossbach). Il ne faut donc pas s'étonner du manque de combativité de ces unités et de leur propension à la défection à la première occasion venue. Pourtant, Frédéric II apprécie leurs chefs.

Le plus (tristement) célèbre des corps francs est celui de von Kleist dont l'effectif avoisinera les 6 000 hommes à la fin de la guerre de Sept Ans. Il regroupe un régiment de « Croates » (en fait il s'agit de déserteurs hongrois), un régiment de dragons, un de hussards et un de uhlans, soutenus par des Jägers et de l'artillerie à cheval. Cette unité s'illustre au cours des nombreux raids qu'elle va mener tout au long de la guerre en territoire autrichien. Plus pillards que soldats, ils feront néanmoins bonne figure à la bataille de Freiberg en 1762.

Le rôle primordial joué par les troupes franches se situe essentiellement au niveau stratégique. Leurs raids fournissent en permanence des recrues, des provisions ainsi que de l'argent à l'armée. De plus, ils menacent sans cesse les lignes d'approvisionnement autrichiennes et affaiblissent la crédibilité impériale en faisant régner la terreur dans plusieurs provinces. Malgré cet apport décisif, Frédéric II manifestera, une fois de plus, une ingratitude totale à leur égard à la fin de la guerre. Les sous-officiers étrangers ainsi que les soldats seront versés contre leur gré dans l'infanterie régulière ou dans les régiments de garnison, tandis que les officiers seront contraints d'abandonner leurs uniformes et leurs armes avant d'être congédiés sans la moindre récompense.

On peut peut-être trouver une explication à cette attitude de Frédéric II dans son « Instruction sur les Troupes franches et l'Infanterie légère « de 1783 où il décrit ces unités comme « la lie la plus détestable «, dont la seule utilité consiste à encaisser les coups à la place de son infanterie régulière (de la chair canon en somme).

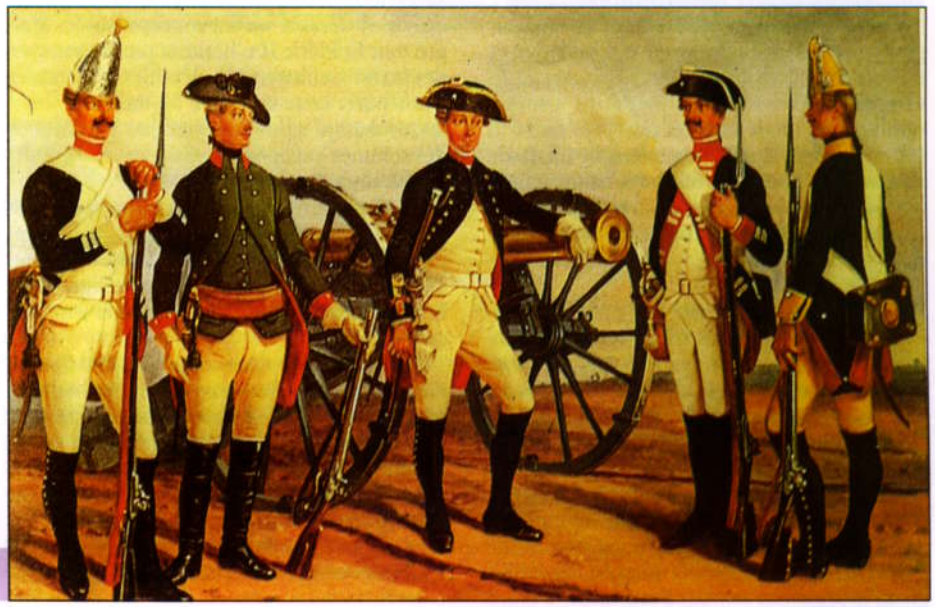
LA CAVALERIE

Si l'infanterie est incontestablement un héritage important du règne du roi sergent, il est indéniable que Frédéric II est l'instigateur de la montée en puissance de la cavalerie prussienne et de sa supériorité sur les champs de batailles européens. A la mort de Frédéric-Guillaume 1er, la cavalerie prussienne est en piteux état, même si depuis 1713 ses effectifs n'ont cessé d'augmenter (on est passé de 54 à 114 escadrons) et que les premières unités de hussards ont fait leur apparition. Aux yeux de Frédéric II, les cavaliers sont de médiocre qualité comme le montrera leur cuisant échec à Mollwitz en 1741 face aux Autrichiens.

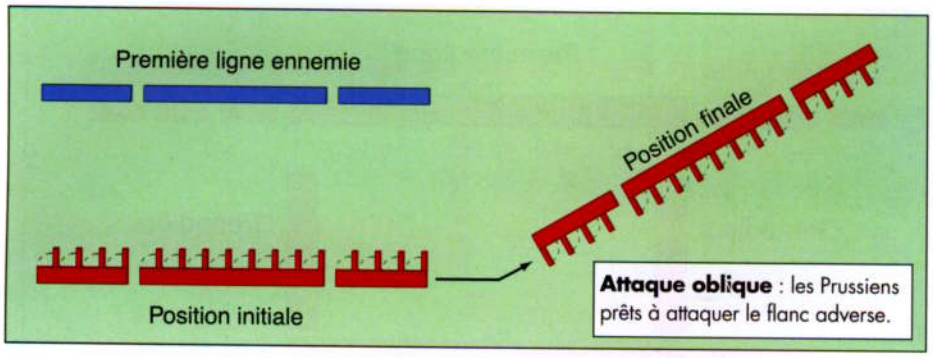
Dès l'année suivante Frédéric II entame une véritable refonte de sa cavalerie. Les hommes sont désormais choisis parmi les meilleures recrues fournies par les cantons ou dans les rangs des véritables volontaires étrangers (la taille des cuirassiers et des dragons est toujours un facteur important mais moins que sous le roi sergent).De manière générale les cavaliers sont mieux traités que leurs camarades fantassins et von Seydlitz (le fameux général de cavalerie) souligne que leur loyauté est très grande, et il demande à ses subordonnés de les respecter et de les mettre en valeur. Dans la cavalerie légère les choses sont différentes. Les hommes sont choisis parmi les plus petits des contingents cantonaux mais, au début du règne de Frédéric II les régiments sont essentiellement constitués de volontaires étrangers (calvinistes hongrois, Polonais et Lithuaniens).

● Les cuirassiers et les dragons

Au début du règne de Frédéric II, on compte 63 escadrons de cuirassiers regroupés au sein de treize régiments dont le célèbre régiment Garde du corps. Chaque régiment compte cinq escadrons administrativement divisés en deux compagnies, subdivisées en quatre pelotons pour les opérations militaires (le régiment Garde du corps ne compte que trois escadrons). Chaque régiment compte 872 hommes, puis 890 à partir de février 1755. Les cavaliers sont montés sur des chevaux holstein originaires du nord de l'Allemagne. Ce sont des montures très



Exemples d'uniformes prussiens aux alentours de 1786. L'armée prussienne n'est pas malgré la légende une machine si bien huilée que ça. *DR*


Première ligne ennemie
Position finale
Position initiale
Attaque oblique : les Prussiens prêts à attaquer le flanc adverse.

puissantes et de forte stature qui sied parfaitement à leur utilisation dans la cavalerie lourde. On en compte 740 par régiment auxquelles il faut ajouter environ 80 chevaux pour la remonte et les officiers.

Les cavaliers sont équipés de lourdes cuirasses héritées de la Renaissance et censées les protéger des armes à feu, on comprend donc la nécessité de recruter des hommes de bonne constitution pour supporter un tel harnachement au combat.

En ce qui concerne les dragons, Frédéric II hérite de dix régiments, et ordonnera aussitôt la création d'un 11e (en 1744) puis d'un 12e régiment (en 1751). Leurs effectifs et leurs montures sont les mêmes que dans les régiments de cuirassiers, mais les cavaliers sont équipés, en plus de leurs épées, de carabines, héritage de leur ancienne fonction d'infanterie montée.

● Les hussards

En 1740, seuls neuf escadrons du Leib-Corps Husaren sont disponibles dans l'armée prussienne. Conscient de l'importance de ces unités de cavalerie légère au niveau stratégique, Frédéric II décide de créer dès l'année suivante cinq régiments de hussards à partir de ces neuf escadrons. En 1743, il rédige le premier règlement officiel. A partir de 1747, les hussards sont pris en main par le très compétent von Winterfeldt, qui met en place une série de mesures pour leur permettre d'affronter l'infanterie et la cavalerie lourde adverse avec succès.

Sur le plan stratégique, les hussards remplissent parfaitement leur rôle dans la petite guerre (Kleinkrieg) qui se déroule en Bohême au printemps 1757. Leurs actions de harcèlement des lignes de communications et de ravitaillement de l'armée autrichienne sont un modèle du genre. Paradoxalement, face à eux, c'est la cavalerie légère autrichienne qui est la plus réputée dans ce rôle en Europe.

Ce type d'action menée par les hussards oblige leurs officiers à faire preuve d'initiative et met en valeur leurs qualités personnelles. A ce titre, ils sont considérés par Frédéric II comme des officiers modèles, à tel point qu'après la guerre de Sept Ans, les régiments de hussards devront déléguer deux officiers chaque année dans les autres régiments de la même province pour former leurs homologues à leurs méthodes de commandement.

● Les Bosniaken

Cette troupe est formée à l'origine à partir d'un groupe de 4 000 combattants soldés par la Saxe et commandés par un certain Serkis, joaillier de son état. D'abord incorporés au sein du 5e régiment de hussards en 1745, ils attendront 1762 pour être regroupés à Reichenberg au sein d'un régiment à part entière, fort de dix escadrons. Malgré leurs noms, il y a peu de soldats d'origine orientale jusqu'en 1760, date à laquelle de nombreux déserteurs russes de confession musulmane rejoignent le régiment croyant à une alliance entre Frédéric II et le Sultan.

En 1763, le régiment est dissout mais deux escadrons-cadres sont conservés, et formeront l'ossature du nouveau régiment mis sur pied en 1778 pour la guerre de Succession de Bavière. Seule unité équipé de lances avec les uhlans, ils connaîtront un cuisant échec face aux Autrichiens à Trantenau.

● Le Feldjäger-Corps zu Pferde

Cette unité complémentaire des Guiden, est créée en 1740 et regroupe six officiers et 50 soldats. Ils ont pour mission de reconnaître les itinéraires de l'armée en campagne et de renseigner l'état-major sur la qualité des voies carrossables (ponts et routes). En 1744, l'effectif passe de 50 à 112 hommes, puis à 162 en 1786, toujours sous la direction de six officiers.

L'ARTILLERIE ET LE GÉNIE

Le moins que l'on puisse dire est que Frédéric II ne tient pas ses artilleurs, ni ses officiers du génie en haute estime. Etant donné le caractère très technique de leurs fonctions, il les considère à peine comme des soldats et jamais un seul d'entre eux ne recevra de distinction ou de récompense de sa part. Au sein de l'armée, les officiers d'artillerie et du génie ne jouissent absolument pas des mêmes avantages de prestige que leurs camarades de la cavalerie ou de l'infanterie. De plus, en raison du manque de connaissances approfondies de Frédéric II en mathématiques et en géométrie, l'artillerie prussienne comme le génie ne connaîtront pas d'évolution technologique remarquable exceptée pour l'artillerie à la fin de son règne grâce au major von Tempelhoff, auteur du « Bombardier prussien ». Enfin, il faut souligner que la lenteur de l'artillerie de l'époque de même que la guerre de siège ne conviennent pas du tout à l'esprit agressif du souverain ni à la forme de guerre rapide et décisive qu'il a conceptualisée. Malgré tout Frédéric II n'hésitera pas à consacrer des investissements considérables pour tenter d'améliorer cette situation. Malheureusement les résultats obtenus ne seront pas à la hauteur des sommes engagées.

● L'organisation.

En 1740, l'armée prussienne ne compte qu'un bataillon d'artillerie de campagne à six compagnies. A la mort du roi, on compte environ 42 compagnies d'artillerie de campagne avec un effectif moyen par compagnie de 200 officiers et artilleurs.

Les artilleurs doivent tous être prussien de naissance et sont sélectionnés parmi les hommes les plus petits et les plus faibles du canton. L'artillerie de garnison qui sert les canons de forteresse est composée d'hommes inaptes à servir sur le champ de bataille. L'effectif de ces unités passe de 4 compagnies en début du règne à 14 compagnies en 1786. L'artillerie est également divisée entre les batteries de campagne et les batteries de siège.

Le plus gros problème de l'artillerie prussienne se situe dans l'absence de pièces de calibre standard pour telle ou telle fonction tactique précise. Globalement, on peut tout de même discerner trois catégories de pièces différentes. La première regroupe les canons de trois et six livres alloués aux bataillons d'infanterie. La seconde regroupe l'ensemble des pièces de douze livres, dont les fameux Brummers (il s'agit en fait d'anciennes pièces de forteresse capturées à Breslau en 1757), qui constituent l'essentiel des batteries d'artillerie de campagne. La dernière catégorie regroupe les obusiers et les mortiers. Les premiers sont utilisés pour tirer par-dessus des obstacles sur le champ de bataille tandis que les seconds entrent en action lors des sièges pour bombarder les villes.

● Le transport

Comme dans toutes les armées de l'époque le transport de l'artillerie est l'un des plus gros handicaps des armées en campagne. Ceci pour deux raisons : tout d'abord les trains d'artillerie et les canons sont beaucoup trop lourds par rapport à leur puissance de feu ensuite, les conducteurs des attelages sont des civils. Cette situation ne favorise évidemment pas la mobilité des pièces sur le champ de bataille car les conducteurs (ils n'ont pas d'instruction militaire) ont tendance à fuir au premier coup de feu, clouant ainsi les pièces sur place. A partir de 1760, Frédéric II décide de détacher un groupe de quatre cavaliers et d'un sous-officier auprès de chaque batterie pour tenter de pallier ce problème. Dans ces conditions les artilleurs se voient contraints de déplacer leurs pièces « à la bricole «. Cet expédient n'est évidemment pas applicable pour les pièces de gros calibres.

UN BILAN MITIGÉ

En conclusion, on peut reconnaître à Frédéric le Grand d'être un précurseur de génie en sa volonté de dynamiser le champ de bataille par l'utilisation d'une série de manœuvres longuement élaborées et testées au cours des différents exercices inlassablement répétés par ses troupes en temps de paix, et dont la maîtrise est rendue possible par l'exercice d'une discipline de fer pour garantir la cohésion de l'ensemble. Il a également essayé de moderniser le concept de l'armée en utilisant le système des cantons hérité de son père pour maintenir en permanence une armée sur le pied de guerre. D'un autre côté, il reste néanmoins prisonnier de certains archaïsmes dans des domaines pourtant stratégiques comme le développement d'une artillerie moderne — instrument indispensable sur les champs de bataille européens — ou concernant son incapacité à déléguer ses pouvoirs à des officiers de talent qui avaient toutes les capacités pour commander seuls des armées entières. Enfin, d'un point de vue psychologique on peut lui reprocher son manque évident de gratitude voire son absence d'humanité à l'égard de l'ensemble de ses soldats.

On peut donc dire que l'armée prussienne de cette époque est plus une institution en devenir qu'un modèle fini comme on l'a trop souvent dépeint. Ce qui la rend remarquable est une fois de plus sa supériorité face aux autres armées européennes de l'époque qui n'ont pas encore commencé de réforme structurelle. Elle aura également su servir les intérêts vitaux du jeune Etat prussien et lui permettre de survivre durablement dans un contexte défavorable. C'est dans ce sens que doit se comprendre le mythe créé autour de l'armée de Frédéric le Grand. ❐

À l'abri d'un mur d'Immortels et de Sparabaras, la cavalerie perse se met en place. En seconde ligne, encadré de troupes légères, le général en chef juché sur son char supervise la manœuvre.

STRATEGIKON

III - L'ouverture de partie à DBM

LE DÉBUT d'une partie est un instant crucial où le joueur doit prendre de nombreuses décisions : choisir et placer ses éléments de terrain, décider des embuscades et des marches de flanc, déployer ses troupes et décider d'une stratégie de jeu... Abordons en détail ces différentes phases.

Jean-Philippe IMBACH

La première chose que découvre un joueur en début de partie est son adversaire et son armée. Certes, il ne connaît pas encore le détail de l'armée ennemie, mais, à moins d'une liste d'armée qui comporte de nombreuses options, vous aurez immédiatement une idée des troupes que vous allez affronter dans les prochaines heures. Il vous faut ensuite déterminer qui est l'attaquant et qui est le défenseur. Cette étape importante conditionne la liste des types de terrain qui seront autorisés (i.e. les terrains sont choisis parmi ceux autorisés au défenseur).

Ouvert ou fermé ?

Il vous faut maintenant choisir précisément les éléments que vous allez placer sur la table. Je ne reviendrai pas en détail sur les mécanismes de placement du terrain. Deux options principales sont néanmoins possibles : « fermer » le terrain ou l'« ouvrir ». Dans le premier cas, vous allez prendre le maximum d'éléments de terrain inégal ou difficile. Dans le second, vous opterez pour un terrain nu si vous êtes attaquant ou pour des collines douces et le minimum de terrain inégal si vous êtes défenseur.

Ouvrir ou fermer le terrain dépend bien sûr de votre armée. La présence ou non d'auxiliaires et d'infanterie légère, aptes à évoluer dans des terrains accidentés ou difficiles, est un premier facteur important. Mais il faut tenir compte aussi de l'armée adverse. Ainsi, si vous disposez d'un nombre raisonnable d'auxiliaires, ni trop, ni trop peu, vous devez *ouvrir* le terrain face à un adversaire qui possède potentiellement plus d'auxiliaires que vous. Et au contraire le *fermer* face à un adversaire dépourvu de troupes adaptées au terrain difficile ou inégal. Le terrain difficile est aussi un bon moyen d'obliger l'adversaire à « casser » et morceler un corps de troupes irrégulières impétueuses, des chevaliers par exemple. Dans ce cas, n'hésitez pas à mettre le maximum de forêts, collines escarpées et autres terrains difficiles. Par ailleurs, si aucune des deux armées n'a de troupes pour le terrain difficile, mais que la vôtre est plus « lourde », vous avez peut-être intérêt à « boucher » le terrain pour réduire le champ de bataille à un espace le plus réduit possible où votre puissance de choc balayera l'ennemi.

Une bonne taille

Vaut-il mieux prendre des éléments de petite, moyenne ou grande taille ? Le placement du terrain est devenu beaucoup plus aléatoire et bien moins déterministe avec la version 2.0 de *DBM*. Obtenir un terrain exactement selon ses désirs est chose rare, car la position de chaque élément sur la table est le résultat d'un double jet de dé et, statistiquement, il est plus difficile d'obtenir des éléments de terrain au centre de la table de jeu. En conséquence, si vous voulez boucher le terrain, il vaut mieux multiplier le nombre d'éléments, donc choisir les petits et les moyens, pour augmenter ses chances d'en faire tomber un ou deux dans le secteur central de la table. Certes, un « gros » élément bien placé est redoutable, mais les chances qu'il en soit ainsi sont faibles. Je vous rappelle par ailleurs que vous ne pouvez pas avoir plus de trois éléments de terrain de même type et de même taille. Ainsi, si vous optez pour trois petites collines douces, la quatrième sera obligatoirement de taille moyenne ou grande, ou bien escarpée.

Un autre facteur peut avoir un impact décisif sur une partie dès le placement du terrain :

L'élite de l'armée est constituée des régiments d'Immortels dont le premier rang est armé d'une lance courte et d'un large bouclier et les rangs suivants d'arcs.

le tempérament de votre partenaire de jeu et adversaire d'un jour. Un habitué des tournois apprend à connaître ses adversaires et leur type de jeu. Vous aurez à affronter des généraux « fougueux », portés sur l'offensive, quelle que soit la configuration du terrain, ou au contraire des « prudents », qui n'attaquent qu'en position de force ou du moins si les chances sont équitables. Si le terrain est trop en votre faveur, un adversaire « prudent » se transformera en un défenseur acharné de sa moitié de table et ce sera à vous d'attaquer et prendre des risques…

Assurer son flanc

Pour le choix et le placement du terrain, il faut aussi tenir compte des capacités de manœuvre des armées. Si vous avez des fantassins et peu de troupes montées et que vous faites face à des nuées de cavaliers, il vous faudra impérativement assurer vos flancs sous peine d'être tourné. Une rivière, dont les berges apportent toujours un bonus en mêlée, ou une voie d'eau, dont la présence est malheureusement conditionnée par un jet de dé si vous êtes défenseur, ou par la présence d'éléments navals si vous êtes attaquant, sont une solution. N'hésitez pas également à multiplier le terrain difficile ou inégal : la cavalerie y est bien plus pénalisée que l'infanterie, tant au combat que lors de ses déplacements.

Une fois le terrain posé, le défenseur, puis l'attaquant, placent sur la table leurs éléments de bagages. Chaque participant rédige ensuite un plan sommaire du champ de bataille et entre dans une phase de réflexion intense. Vous devez en effet décider du placement de vos corps d'armée en fonction du terrain et des bagages ennemis, qui donnent en général une idée du centre de gravité de l'armée adverse. Mettez-vous à la place de l'adversaire pour tenter de percer son propre déploiement et effectuer le vôtre en conséquence. Bien sûr, nous sommes tous à la merci ou susceptible de faire un coup de bluff : placer ses bagages de manière excentrée, disposer un corps en dépit du bon sens pour tromper et surprendre l'adversaire, etc. Ces « ruses » sont quelques fois payantes, mais peuvent aussi aboutir à des désastres et des catastrophes. N'en abusez pas !

Dessine-moi une colline

Les éléments de terrain utilisés lors des tournois *DBM* sont particuliers en ce sens qu'ils doivent impérativement permettre de positionner les figurines précisément. Pour cela, les éléments « en trois dimensions » sont généralement proscrits au profit de ceux en seulement « deux dimensions ».

En effet, si vous prenez une belle colline faite de polystyrène expansé, les figurines ont une propension à glisser et à tomber des flancs pentus de l'élément. Même problème avec des bois où les arbres peuvent gêner la progression des troupes. Si ces défauts ne sont pas très importants en cas de partie amicale, ils peuvent se révéler très embêtants lors d'un tournoi où les déplacements et la position des figurines sont calculés au millimètre près.

De fait, les compétiteurs préfèrent privilégier l'aspect pratique plus que l'esthétique. Leurs éléments sont réalisés en découpant du carton, de la carte plastique ou de la moquette. Le type de terrain est ensuite dessiné sur ce support : les lignes de crête, les bois, les broussailles, etc. sont figurés à l'aide de feutres indélébiles ou de peintures… en fonction des qualités « artistiques » de leur auteur.

Pourquoi une embuscade ?

Bien plus communes sont les embuscades. Elles sont néanmoins interdites dans le secteur central de la table. Attention, une embuscade ne se décide pas pour le plaisir et pour la seule raison qu'il est possible d'en faire une. Deux cas sont possibles. Soit il s'agit d'une embuscade « offensive » pour s'ancrer fermement dans un type de terrain et s'en servir comme base de lancement d'une attaque. Soit, à l'opposé, l'embuscade est de type « défsif », pour enrayer la progression de l'ennemi. Dans le premier cas, mettez le plus de troupes possibles en embuscade et soutenez-les rapidement. Dans le second, au contraire, seuls quelques psilois peuvent suffire : il est inutile de gaspiller plus de troupes pour retarder l'ennemi. De toute façon, prenez en considération la distance et la visibilité entre les troupes en embuscade et leur général : trop éloignées, il vous en coûtera deux PIP pour le moindre mouvement.

L'erreur la plus commune consiste à mettre « trop mais pas assez » de troupes dans une embuscade, par exemple un tiers d'un corps, puis de se faire bloquer les renforts par quelques cavaliers légers lancés en « enfants perdus ». Votre adversaire vous saute ensuite à la gorge, détruit jusqu'aux dernières les troupes en embuscade et démoralise la totalité du corps à peu de frais… De fait, il est nécessaire de bien peser le pour et le contre d'une embuscade offensive, de la planifier soigneusement et d'établir, avant de la faire, un plan de bataille dans son intégralité. Sinon optez seulement pour une embuscade défensive, bien moins risquée. Pour en finir avec les embuscades, sachez aussi profiter de tout élément de terrain présent dans votre zone de déploiement pour y « embusquer » des troupes. Dans ce cas, il ne s'agit pas toujours d'une « vraie » embuscade, mais d'un moyen simple pour masquer vos troupes au déploiement initial et laisser l'adversaire dans l'incertitude.

La roulette russe

Si les embuscades sont décidées quelques fois un peu précipitamment, ce n'est généralement pas le cas des marches de flanc. En effet, dans ces conditions, le joueur débute la partie avec des troupes hors table et se retrouve en infériorité numérique pour un laps de temps plus ou moins grand. En fait, les marches de flanc ont mauvaise presse auprès des joueurs de *DBM,* alors qu'elles sont une arme redoutable quand elles arrivent au moment opportun. Mais il faut dire que chacun a en mémoire la ou les parties où la marche de flanc arrive trop tard ou — pire ! — pas du tout… Je dirai que les marches de flanc sont une affaire de goût. De manière objective, vous avez 50 % de chances pour qu'une marche de flancs ne rentre pas dans les quatre premiers tours de jeu et 25 % pour qu'elle ne soit toujours pas là au huitième. Si un adversaire a l'habitude d'utiliser une marche de flanc, un moyen pour la contrer est d'en effectuer une sur le même côté de table, si possible avec de meilleures troupes (pas nécessairement plus nombreuses). Vous aurez deux avantages : d'une part les chances

d'entrée des troupes sont doubles (ie deux jets de dé par tour), d'autre part, même si elles fuient un tour, vos troupes se retrouveront en position de bataille, prêtes à en découdre quand l'ennemi arrivera enfin sur la table.

Le risque d'une marche de flanc s'impose également si c'est la seule manière d'éviter du terrain impraticable ou de contourner un adversaire — un mur d'hoplites par exemple — et d'arriver sur son flanc ou sur ses arrières. Ou bien si votre armée est trop importante pour être disposée entièrement sur la table : plutôt que de laisser un corps tout seul en arrière, vous pouvez l'envoyer en marche de flanc. Ou bien encore pour « protéger » des troupes vulnérables : ainsi, si vous avez un corps d'auxiliaires et que le terrain est complètement découvert face à des hordes de chevaliers, la survie de ces fantassins passe peut être par un mouvement hors table.

Soigner son déploiement

Une fois le plan de déploiement rédigé, les embuscades et les marches de flanc notées, le déploiement proprement dit débute. Si vous le pouvez, placez le corps d'attaque, en général le plus puissant, en dernier, pour ne pas dévoiler votre stratégie. De plus, quand vous déployez un corps face à un autre, prenez votre temps et placez soigneusement vos éléments en fonction de ceux de l'ennemis.

La cavalerie perse n'est pas très puissante, mais face aux Grecs qui n'en possèdent quasiment pas, elle rend de grands services.

Prenons le cas d'un corps adverse constitué principalement de piquiers et d'éléphants en deux blocs l'un à côté de l'autre. Si vous avez vous-même un corps d'auxiliaires et de cavaliers, placez-les de telle sorte que les cavaliers soient face aux phalanges et les auxiliaires face aux pachydermes. Si vous faites l'inverse, vous diminuez nettement les chances de survie de vos troupes…

L'avantage revient donc à l'attaquant qui pose chacun de ses corps après celui du défenseur. Dans le même ordre d'idée, il est utile d'avoir deux corps, voire tous les corps,

L'émergence des Perses Achéménides et l'épisode des guerres médiques

Le berceau de la dynastie achéménide se trouve à l'est du golfe persique, dans la partie orientale de l'antique royaume d'Élam. En 555 avant J.-C., le chef perse Cyrus II se révolte contre son puissant voisin et suzerain, le roi mède Astyage. Au bout de cinq ans de lutte, Ecbatane, la capitale mède est prise. Cyrus triomphe et poursuit ses conquêtes. L'Assyrie est soumise en 548-547, l'année suivante les Lydiens du roi Crésus sont balayés. Les Grecs « ioniens », implantés en Asie mineure, deviennent vassaux des Perses. L'expansion se poursuit ensuite vers l'est, jusqu'à l'Indus. L'empire néo-babylonien tombe enfin, comme un fruit mûr, en 539. Cyrus le Grand meurt neuf ans plus tard en combattant les tribus massagètes (ou saka), au nord-ouest de la mer Caspienne. Son fils, Cambyse II ne règne que huit années, qu'il met néanmoins à profit pour prendre le contrôle de l'Égypte, de la Cyrénaïque et de Chypre.

Après la mort accidentelle de Cambyse, un usurpateur, appartenant à une branche collatérale de la famille des Achéménides, se défait de neuf autres prétendants au trône en livrant dix-neuf batailles et devient Darius Ier. En 514, il passe en Europe, marche contre les Scythes et annexe la Thrace, mais il frôle la catastrophe au contact de ces rudes cavaliers légers. Le salut de l'armée n'est dû qu'à la solidité des Hoplites ioniens, qui protègent la ligne de retraite des troupes du Roi des rois. Ce faux pas écorne le prestige des Perses. Les Grecs d'Asie mineure se soulèvent en 499, persuadés de pouvoir se libérer du joug achéménide. La répression est féroce. Milet, la principale citée d'Ionie, est prise, pillée et détruite en 494. La révolte est matée. Au cours de ce conflit, les villes d'Athènes, en Grèce continentale, et d'Erétrie, sur l'île d'Eubée, ont imprudemment apporté aux insurgés une aide — toute symbolique — de, respectivement, vingt et cinq navires. Darius doit laver cet affront !

En 492, une immense flotte perse longe le littoral de la mer Égée. Le péril est grand, mais les dieux sont avec les Grecs, l'armada est disloquée par une violente tempête au large du mont Athos. Une seconde flotte est rassemblée, traverse la mer et cingle directement vers Athènes et l'infortunée Erétrie. D'un seul élan, cette dernière est prise et rasée. Dans le même temps, la majeure partie de la Grèce reste dans une prudente neutralité, grâce à la diplomatie et à l'or perses, et au vue de la puissance achéménide. Sparte est prête à en découdre, mais, pour des raisons religieuses, ne peut envoyer de troupes avant la pleine lune. Athènes est isolée, seule Platée répond à l'appel et fournit un millier de combattants. Hippias, ancien tyran d'Athènes, chassé par les siens vingt ans auparavant, exulte et conseille aux perses de débarquer dans la plaine de Marathon, au nord-est d'Athènes. Là, contre toute attente, le 13 septembre 490 av. J.-C., les hoplites grecs écrasent l'armée perse, trois fois plus nombreuse. Dégoûté, Darius se retire, la première guerre médique[1] prend fin.

Le règne du grand Darius s'achève en 486 sans que le problème grec soit réglé. Son fils, Xerxès Ier, après avoir brutalement réprimé les troubles en Babylonie et en Égypte, marche sur la grèce avec la plus grande armée de son temps, appuyée par une flotte immense. La marée perse est contenue un instant, en juillet 480, au défilé des Thermopyles, par le sacrifice de trois cents spartiates. Une fois que ce verrou a cédé, le flot perse ravage la Béotie et l'Attique. La citadelle d'Athènes est brûlée. Le salut vient de la mer, où la flotte athénienne détruit son homologue perse à la bataille navale de Salamine, le 29 septembre 480 av. J.-C. Sans appui, sans soutien logistique, le gros de l'armée perse bat en retraite. Son reliquat est défait l'année suivante par les Spartiates à la bataille de Platée. Les villes grecques d'Asie mineure sont libérées et forment en 478, sous le contrôle d'Athènes, la ligue de Délos. Un traité en bonne et due forme n'est signé qu'en 449, le Roi des rois reconnaît alors l'indépendance des villes ioniennes, qui restent néanmoins en droit les vassales de l'empire achéménide. Le chapitre des guerres médiques est clos. Le prochain affrontement entre hellènes et perses se produira un siècle et demi plus tard, quand Alexandre le Grand vaincra et déposera Darius III dernier roi achéménide.

1 - Le terme de guerres « persiques » serait plus approprié, mais il est vrai que les Mèdes forment le contingent le plus nombreux de l'armée perse.

Le rôle des peltastes thraces et des Éthiopiens bariolés est de harceler les lourds hoplites et de conquérir et tenir le terrain difficile.

de même taille (cf. la liste d'armée de Christophe Sciangula présentée en annexe), pour pouvoir poser le bon corps au bon moment, au bon endroit. En tout état de cause, il est important d'éviter les déploiements stéréotypés et, au contraire, il faut faire preuve d'adaptabilité, en fonction des placements successifs des troupes adverses. Dernier point, pensez toujours qu'il est possible que l'adversaire ait de nombreux PIP dès le premier tour alors que vous serez bloqué par un manque chronique de PIP. Votre déploiement doit tenir compte de cette éventualité. Autrement dit, évitez de vous déployer en formation de marche (i.e. en colonne), à moins d'être certain de pouvoir vous déployer rapidement ou d'être hors de portée d'une marche rapide de l'ennemi.

Un plan !

Une fois toutes les troupes disposées de part et d'autre, une autre phase de réflexion intense démarre. Son objectif est d'analyser la situation et de définir la stratégie des premiers tours, ceux qui amèneront les deux armées à distance de combat. Là encore, il existe quelques grands principes qu'il est bon de rappeler. Le premier est qu'il vaut mieux un plan, même pas très bon, que pas de plan du tout. Le second est qu'un mauvais placement est d'autant plus dur à rattraper que les troupes manœuvrent mal. Des généraux réguliers à la tête de troupes régulières ou de cavaliers pourront « roquer » assez facilement. Mais entreprendre un changement de cap d'envergure avec des généraux irréguliers et des fantassins lents est quasi désespéré.

Si vous devez entreprendre une telle manœuvre, protégez là par un écran de troupes, en général des cavaliers légers, à l'abri desquelles le mouvement se déroulera. Au contraire, si vos troupes sont bien placées, vous pouvez vous servir de cet écran de cavaliers légers pour fixer toute la ligne adverse, et l'empêcher de manœuvrer et, justement, « roquer » ses troupes. Là encore, il est primordial de bien coordonner ses propres troupes et éviter d'envoyer trop loin ou sans appui des éléments. Sinon cet écran peut se faire à son tour tailler en pièce par l'ennemi, trop content que vous lui offriez de la sorte des victimes expiatoires. En tout état de cause, un mauvais déploiement laisse toujours l'initiative à votre adversaire : préparez-vous alors à subir…

Des tactiques éprouvées

La tactique la plus courante sur nos tables est celle du « flanc refusé » qui consiste à attaquer sur une aile et défendre sur l'autre. L'aile d'attaque est constituée de troupes mobiles et puissantes. L'aile défensive comprend en général des troupes légères ou bien une infanterie lourde pour faire un solide rempart. Le but est de démoraliser l'armée adverse à l'aide de son aile d'attaque avant que la pression sur l'aile défensive ne soit trop forte. Les PIP sont attribués en priorité à l'aile d'attaque.

L'« attaque en coin » nécessite un puissant corps central, appuyé sur chaque aile par des corps plus légers, qui protègent les flancs du corps central. Ce dernier doit porter un coup de boutoir au centre de l'ennemi. À l'opposé, la technique du « ventre mou », dont Hannibal s'était fait une spécialité, consiste à mettre une forte pression sur les ailes, tout en subissant au centre. Quand les ailes ennemies craquent, leur centre est enveloppé et mis en pièces. L'« attaque en ligne » est peu fréquente, car elle nécessite de mettre la pression sur l'ensemble du front et d'exploiter immédiatement la moindre faille qui apparaît dans le dispositif ennemi. Néanmoins l'adversaire en est réduit à jouer en contre et peut paniquer s'il commence à subir en plusieurs endroits du front.

Savoir s'adapter

Attention, dans tous ces cas de figures, il faut savoir s'adapter à son adversaire. L'aile d'attaque dépend en effet du type de troupes ennemies. Ainsi, si vous avez un corps à base de chevaliers et que vous tombez sur un adversaire disposant d'un nombre important d'éléphants, ce corps de chevaliers, même s'ils sont supérieurs, n'est pas le plus à même de mener l'assaut. Dans ces conditions, prenez plutôt un groupe d'auxiliaires ou de psilos.

En tout état de cause, même si vous perdez une partie, essayez d'analyser froidement les causes de votre défaite, sans vous retrancher systématiquement derrière les résultats calamiteux des dés. Le facteur aléatoire est une composante incontournable de *DBM*. C'est un inconvénient, mais aussi une joie, surtout quand on lance un psiloi contre un général sur éléphant et qu'il réussit à le détruire…❑

LES IMMORTELS

Remerciements à Philippe Lempereur, Claude Chenuil et Philippe Sébérac. Superbe peinture des figurines par Robert Tison.

LES BONNES ADRESSES DBM

L'activité *DBM* est très bien structurée en France, au travers de la Fédération Française de Jeu d'Histoire et des clubs qui la composent. Pour des renseignements complémentaires sur *DBM*, vous pouvez contacter les personnes suivantes :

- Philippe Sébérac — 120 rue Queuleu, 57070 Metz —, responsable *DBM* à la FFJH et auteur d'un excellent travail synthétique sur les terrains à *DBM* ;
- Claude Chenuil — Rés. Le Parc bât. D, 4 place Victor Schoelcher, 91160 Longjumeau, claude.chenuil@libertysurf.fr —, responsable des « clarifications » *DBM* à la FFJH. Ces clarifications sont regroupées dans un document de huit pages disponible sur simple demande ;
- Philippe Lempereur — 18 rue des Bleuets, 59790 Ronchin, plempereur@nordnet.fr ou philippe.lempereur@wanadoo.fr —, responsable du championnat de France et auteur du « BB310 », système qui remporte actuellement un vif succès auprès des organisateurs de tournois (c'est celui utilisé lors des deux dernières éditions de Vincennes).

Les cavaliers légers sont recrutés parmi les Bactriens, les Scythes et autres cavaliers des steppes.

CHRISTOPHE SCIANGULA
« LE SATRAPE GRENOBLOIS »

Le grenoblois Christophe Sciangula promène sa silhouette discrète sur le circuit français depuis de nombreuses années. Sa dernière armée de prédilection est tirée des bas reliefs de Persépolis. De fait, il manie l'armée de Darius le Grand avec une redoutable efficacité, pour preuve son éclatante victoire aux derniers *Masters DBM*, au Château de Vincennes, il y a un mois à peine.

Q : Christophe, depuis combien de temps joues-tu avec une armée perse de l'époque des guerres médiques ?

R : Depuis environ un an et demi. J'ai déjà fait une dizaine de tournois avec cette armée, les Masters ont été mon dernier.

Q : Trouver la bonne organisation a été difficile ?

R : Oui, car la liste d'armée est « à tiroirs » : elle offre un éventail de troupes très variées. Pour ma part, j'ai choisi d'aligner le maximum de cavalerie légère et d'Immortels.

Q : A Vincennes, c'est la première fois que tu alignais des hoplites lydiens avec tes Perses. Pourquoi ?

R : C'est vrai, par rapport à mes versions précédentes, j'ai maintenant le minimum de Sparabaras et seulement sept éléments de cavaliers. Cela me permet de prendre une dizaine de Sp (O), une excellente troupe d'appui, nécessaire à mon avis dans une poule « open » où la probabilité d'affronter des Kn (S) est importante. Dans ce cas, mes hoplites peuvent leur résister bien plus facilement que les Sparabaras ou les cavaliers ordinaires.

Q : Tu préfères jouer avec trois corps équilibrés ?

R : Effectivement, j'ai organisé mon armée pour avoir mes trois corps avec exactement le même nombre d'éléments, ce qui me permet de placer le corps que je souhaite en premier, en fonction du terrain et de l'armée adverse. Pour moi, le placement initial est primordial. De plus, avec les amendements 2.1, le coût des éléments double-soclés est réduit, ce qui fait que mon armée est constituée de troupes nombreuses : le seuil de démoralisation de mes corps est de 6,5 ou 8,5 équivalents-éléments, ce qui me permet de subir des pertes conséquentes.

Q : Quel est le rôle de chacun de ces corps ?

R : Le corps qui regroupe tous les Immortels attaque systématiquement. Celui du général en chef occupe un terrain inégal ou difficile, d'où la concentration d'auxiliaires thraces, et protège un de mes flancs avec les hoplites. Quant au dernier, il est très polyvalent. Grâce à ses cavaliers légers, il peut harceler et ralentir l'adversaire ou bien, au contraire, être utilisé de manière plus offensive et agressive.

Q : La cavalerie perse est une troupe qui n'est pas très puissante. Comment l'utilises-tu ?

R : Elle est généralement encadrée par des Bw. En fait, ce sont des troupes qui se protègent mutuellement. Suivant les circonstances, je peux aussi regrouper la cavalerie de deux corps pour attaquer.

Q : En fait, ta force de frappe est constituée par les Immortels et les Sparabaras ?

R : En pratique, j'envoie les immortels le plus rapidement possible vers une cible « facile ». Ensuite, je recule ma ligne pour éviter le contact, tout en restant à portée de tir. Le fait que mes immortels soient double-soclés et réguliers fait que je ne dépense qu'un seul PIP pour reculer un double-socle. Par contre, les Sparabaras, qui ne peuvent pas reculer aussi facilement, forment une troupe très fragile. Je les tiens donc en réserve.

Q : Pour tes Perses, quel est le terrain idéal ?

R : Je préfère un terrain dans la zone centrale, autour duquel je peux manœuvrer offensivement avec le corps des immortels, appuyé par celui du général en chef. Le troisième corps sert alors à ralentir l'ennemi de l'autre côté du terrain, mais, du fait de sa taille, il peut lui aussi passer à l'attaque.

Q : Et l'adversaire idéal ?

R : Il m'est plus facile de parler de l'adversaire le plus rude ! Je crains les armées où les cavaliers légers sont assez nombreux pour fixer toute ma ligne de bataille et m'empêcher d'utiliser toute la puissance de mes Immortels, car mes Bw ne peuvent pas « tuer » les LH au tir.

Q : Pour finir, quelques conseils pour un débutant ?

R : Jouer avec une armée mobile, ne pas se décourager, persévérer...

PERSES ACHÉMÉNIDES

Liste d'armée n° 60 du livret I (première édition amendée par les errata du 30 août 1997), jouée aux *Masters DBM*, à Vincennes, les 29 et 30 janvier derniers.

● Premier corps

1 Général en chef : R/Cv (O) @ 28	28
2 Cavaliers perses : I/Cv (O) @ 7	14
2 Scythes : I/LH (F) @ 4	8
2 Bédouins : I/LH (I) @ 3	6
10 Hoplites lydiens : I/Sp (O) @ 4	40
6 Thraces : I/Ax (S) @ 4	24
2 Lybiens : I/Ps (I) @ 1	2
1 Arch. Caspienne : I/Ps (O) @ 2	2

Soit 26 éléments, 24,5 équivalents-éléments et une démoralisation à 8,5.

● Deuxième corps

1 Sous-général : R/Cv (O) @ 28	28
2 Cavaliers perses : I/Cv (O) @ 7	14
12 Immortels : R/Bw (X/O), double basés @ 7/5	72
3 Scythes : I/LH (F) @ 4	12
2 Lybiens : I/Ps (I) @ 1	2
6 Bagages fixes	

Soit 26 éléments, 19 équivalents-éléments et une démoralisation à 6,5.

● Troisième corps

1 Sous-général : R/Cv (O) @ 28	28
3 Cavaliers perses : I/Cv (O) @ 7	21
8 Sparabaras : I/Bw (X/O), double basés @ 5/3	32
5 Bactriens : I/LH (S) @ 7	35
3 Scythes : I/LH (F) @ 4	12
2 Arméniens : I/Ax (O) @ 3	6
2 Parthes : I/Bw (O) @ 4	8
2 Mysiens : I/Ps (S) @ 3	6

Soit 26 éléments, 25 équivalents-éléments et une démoralisation à 8,5.

L'armée totalise 400 points, 68,5 équivalents-éléments et démoralise à 34,5.

Pour mener les conquêtes, toutes les peuplades de l'empire perse sont mises à contribution. Les chameliers sortis des déserts d'Arabie côtoient les archers et chars lourds originaires des bords de l'Indus.

WESTERPLATTE 1939

Deux scénarios pour Section d'assaut

LES ALLEMANDS empêchant de plus en plus l'accès au port de la ville libre de Dantzig, les Polonais ont construit un port un peu plus au nord, dans la baie de la *Westerplatte*.

Alain MERCIER

Pologne 1939 : des fantassins 20 mm F.A.A. de la brigade motorisée du gal. Maczek. *Peinture Pierre Laporte.*

Les provocations allemandes se faisant plus pressantes, les autorités polonaises décident de renforcer la faible garnison en la portant à 182 hommes, quatre mortiers, trois canons (dont deux antichars) et 41 mitrailleuses. Le 25 août, le croiseur *Schleswig-Holstein* arrive dans le port de Dantzig. Ce navire sera inspecté le 28 août par un commissaire du gouvernement polonais, mais personne n'a remarqué que sous le pont se cache 225 soldats d'une compagnie de marine qui forme le premier commando de la Seconde Guerre mondiale. Se préparant à partir de la ville de Dantzig, une force terrestre composée des forces de police de la SS-Heimwehr-Kompanie-Dantzig (SS-Dantzig) et de différentes forces paramilitaires attendent le signal de l'action. Le croiseur *Schleswig-Holstein* ouvre le feu à 4 h 45 le 1er septembre avec ses 18 canons à une distance de 400 mètres, avant que ne survienne le débarquement des troupes de marine.

L'action du scénario se décompose en deux parties : premièrement l'attaque des troupes de marine, puis celle de la SS-Dantzig.

Terrain : le fort et le mess la villa et les positions préparées sont de caractéristiques Td/Ad ; les autres bâtiments et les bois sont Td/Al. Les bâtiments et les bois bloquent la visibilité.

PREMIERE PARTIE

Placement du joueur allemand :

Le joueur allemand se place le premier au sud de la route 1 et à plus de 10 cm du fort ou de sa position préparée adjacente.

Placement du joueur polonais :

Le joueur polonais se place selon les indications mentionnées dans l'ordre de bataille. Les renforts polonais arrivent au début du tour 8 avec un point d'entrée et des renforts aléatoires. Pour déterminer le point d'entrée, le joueur polonais lance à chaque début de tour 1d6. S'il obtient 1 ou 2, les renforts entrent par le point « R1 », « R2 » sur 3 ou 4 et « R3 » sur 5 ou 6.

Détermination des renforts :

Le joueur polonais lance 1d6 :

1- **Chef de section** (1/2) : F
2- **GI** (1/2) : LMG
3- **GC** (2/2) : F + F + F
4/5- **GC** (1/2) : F + F + F
6- **GC** (1/1) : F + F + F

Règles particulières :

Le canon AC de 37 mm ne peut tirer que dans l'axe indiqué sur la carte, il ne peut pas être orienté ou se déplacer ; La position préparée qui le protège est partielle (il n'est pas protégé sur son arrière).

Les premiers tours de jeu se déroulent dans l'obscurité, la distance maximale de localisation est de 10 cm le 1er tour, 20 cm le 2e, 30 cm le 3e, 40 cm le 4e et normale à partir du début du 5e tour.

Le joueur polonais doit obligatoirement mettre pour le 1er tour uniquement des ordres « L » pour toutes les plaquettes autres que les MMG afin de simuler l'effet de surprise. Pour les tours suivants, le joueur polonais applique la règle normale.

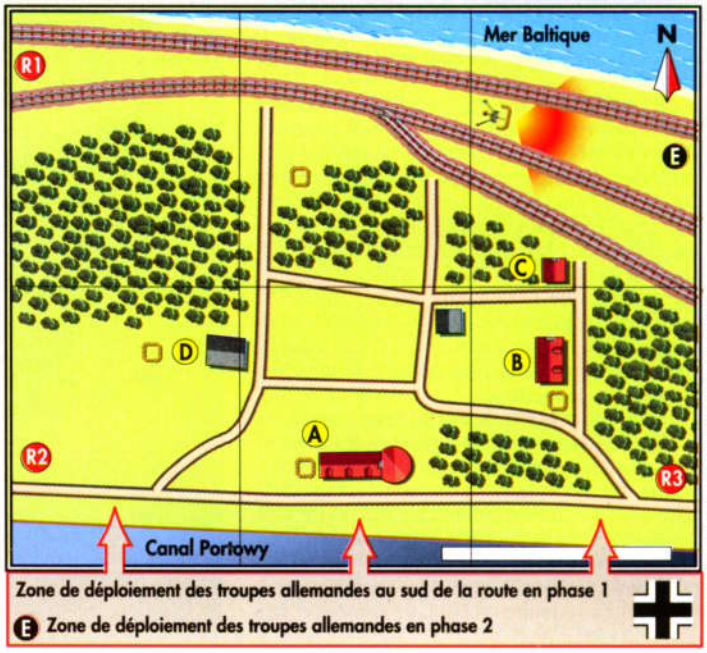
Les joueurs peuvent appliquer les règles avancées de leurs choix toutefois il est recommandé d'appliquer les règles optionnelles 1.14 : tir critique, 1.15 : tir des mitrailleuses, 1.16 : profondeur de tir, 1.17 : obligation de cible et 1.19 : tir d'opportunité.

Conditions de victoire : A partir de la fin du 11e tour et au maximum à la fin du 20e tour, le joueur allemand peut décider de la fin de la partie. Dès la fin de la partie les joueurs comptent leurs points, le joueur avec le plus de points est le vainqueur. Le joueur polonais marque 1 point par bâtiment s'il contrôle le bâtiment A ou B. Le joueur allemand marque 2 points s'il détruit le canon AC et marque 1 point par bâtiment s'il contrôle le bâtiment A ou B.

ORDRE DE BATAILLE

Polonais

● **QG**, chef compagnie (2/2) : F
(dans le bâtiment C)
GI (1/2) : 4 x MMG (il y a un GI MMG pour chaque position préparée)
GI (2/2) : Canon AC 37 mm
(dans la position préparée AC)
● **Chef section n°1** (2/2) : F
(dans le bâtiment C)
GC1 (2/2) : F + F + F (dans le bâtiment B)
GC2 (1/2) : F + F + F (dans le bâtiment B)
● **Chef section n°2** (2/2) F
(dans le bâtiment A)



Infographie DENIS GILLE © Vae Victis, Histoire & Collections 2000

GI (1/2) : F + F + F (dans le bâtiment A)
GC3 : (1/2) : F + F + F (dans le bâtiment A)
Allemands
● **QG**, chef compagnie (3/2) : PM
● **Chef section n°1** (3/2) : PM
GI (2/2) : LMG
GC1 (3/2) : PM + PM + F
GC2 (1/2) : F + F + F
GC3 (1/2) : F + F + F
● **Chef section n°2** (2/2) : PM
GI (1/2) : LMG
GC1 (2/2) : PM + PM + F
GC2 (1/2) : F + F + F
GC3 (1/2) : F + F + F

Epilogue : mal dirigée, la préparation d'artillerie du croiseur se révélera inefficace. Les Allemands auront la surprise de trouver face à eux des Polonais plus nombreux et très motivés qui réussiront à repousser les marins du Reich.

SECONDE PARTIE

Sans véritable coordination avec les marins les troupes terrestres avancent à leur tour le long de la voie ferrée.

Placement du joueur polonais :

Le joueur polonais se place en premier. Les GC et HQ survivants de la première partie sont placés au choix du joueur polonais dans les bâtiments A, B, C ou D s'ils étaient contrôlés par ce dernier à la fin de la première partie. Les MMG et le canon s'ils sont survivants sont placés à l'identique du premier scénario. Sinon les survivants sont regroupés dans la forêt à l'ouest de la carte. On considère comme survivants toutes les troupes non détruites ni démoralisée à la fin de la partie précédente. Les renforts polonais entrent au début du 1er tour au choix du joueur par le point « R1 » ou « R2 ».

Placement du joueur allemand :

Le joueur allemand se place le second. Si à la fin de la première partie le joueur allemand contrôlait le point « A » il dispose d'un groupe de marins qui est placé dans le fort « A ». Les éléments de la SS-Danttzig et les troupes paramilitaires sont placés à 10 cm du point « E » et à plus de 10 cm de toute troupe polonaise.

Règles particulières :
Le canon AC de 37 mm comme pour la première partie.
Si le joueur allemand dispose de marins, ceux-ci doivent obligatoirement rester à l'intérieur du fort dans lequel ils se sont repliés. Ils ne doivent pas en sortir mais peuvent participer en tirant ou en combattant au CC s'ils sont attaqués.
L'automitrailleuse allemande est une Polizei-panzerkampfwagen ADGZ, les joueurs utiliseront pour équivalence les caractéristiques du Sdkfz 231 6 roues.
Les joueurs peuvent appliquer les règles avancées de leurs choix toutefois il est recommandé d'appliquer les règles optionnelles 1.14 : tir critique, 1.15 : tir des mitrailleuses, 1.16 : profondeur de tir, 1.17 : obligation de cible, 1.19 : tir d'opportunité, 3.1 vulnérabilité et 3.5 terrain difficile.

Conditions de victoire :
A partir de la fin du 14e tour le joueur allemand est déclaré vainqueur s'il possède un officier, chef de section ou de groupe, non démoralisé adjacent au point « R1 », sinon le joueur polonais est déclaré vainqueur.

ORDRE DE BATAILLE

Polonais (renforts)
● **QG**, chef compagnie (2/2) : F
(si le QG de la première partie a été détruit)
GI (2/2) : FAT
GI (1/1) : FAT
● **Chef section n°3** (2/2) :F
GC1 (2/2) : F + F + F
GC2 (1/2) : F + F + F

Allemands (Marins) :
GC (2/2) : F + F + F
● **QG**, chef compagnie (3/2) : PM
(SS Dantzig)
GI (2/2) : Automitrailleuse ADGZ
● **Chef section n°1** (3/2) : PM
(SS Dantzig)
GI (3/2) : Sniper
GC1 (2/3) : PM + F + LMG
GC2 (2/2) : PM + F + LMG
● **Chef section n°2** (2/2) : PM
(Paramilitaire)
GC1 (2/2) : F + F + F + F
GC2 (1/2) : F + F + F + F
GC3 (1/1) : F + F + F + F

Epilogue : l'offensive devait durer 12 heures, ce n'est qu'après sept jours, malgré des attaques incessantes des Stuka, que les Polonais durent se rendre faute de munitions. Cas certainement unique dans la campagne de Pologne, les troupes allemandes rendirent les honneurs aux défenseurs de ce qu'ils appelèrent « le petit Verdun ». ❐

LUDINET le premier magasin de jeux sur Internet.

Ludinet

www.ludinet.fr

• wargames
• jeux de stratégie
• jeux d'histoire
• jeux de plateau

Vous pouvez commander
• En ligne : www.ludinet.fr
• Fax 05.62.71.10.34
• Courrier : 2, les jardins delaSoulane
31450 Corronsac
Paiement en ligne, par CB ou par chèque.
Frais de Port : 30 F - Franco : 500 F.

Les prix les plus bas sur tous les jeux, n'hésitez pas, comparez !

Azure Wish Edition		Moskva	190,00	Lost victory	212,00	Raid on Saint-Nazaire	219,00	**Columbia Games**		Africa aflame	141,00
Europa Universalis	329,00	**Délires**		Victory in the west	248,00	Thunder at Cassino	189,00	Québec 1759	259,00	Asia aflame	141,00
Ext. Europa Universalis	75,00	Bouvines 1214	87,00	Operation Mercury	229,00	Empire of the Rising Sun	369,00	War of 1812	259,00	Ships in flames	212,00
Grand siècle	329,00	Hohenlinden 1800	107,00	SPQR player guide	148,00	Stonewall of Jacksons Way	259,00	Eastfront	419,00	Africa / Asia aflame update	212,00
Rossya 1917	239,00	Arsouf 1191	101,00	**Avalanche Press**		Israeli Defence Force	289,00	Westfront	419,00	America in flames kit	319,00
Scandinavia	289,00	**GMT**		Red Steel : at Kishinev	269,00	Here Comes the Rebels	199,00	Medfront	279,00	Carrier planes in flames	106,00
Eckmühl	289,00	Veni Vidi Vici	109,00	Red Parachutes	329,00	Air Force	219,00	Eurofront	259,00	**Games USA**	
Hispania	289,00	Salamis (war galley module)	149,00	Great War at sea : Vol 2	409,00	Flat Top	359,00	Volga Front	179,00	Eagles Borodino	229,00
La grande guerre 14-18	339,00	Cataphract	479,00	Great War at sea : Vol 3	259,00	Geronimo	269,00	Boby Lee	339,00	**Clashof Arms**	
Tilsit		Tigers in the mist	289,00	Airlines	259,00	London's Burning	259,00	Sam Grant	339,00	Quatre Bras	269,00
Chickamauga 1863	239,00	River of death : Chickamauga	559,00	**Avalon Hill**		Successors	399,00	Napoleon : Waterloo	279,00	La bataille de Lutzen	479,00
Iena 1806	289,00	Paths of glory	371,00	Wooden Ships and Iron Men	189,00	**Operationel Studies Group**		Eagles : Waterloo	279,00	Eagles turn east	179,00
Les 6 jours de gloire	199,00	June 6	341,00	Midway	219,00	Napoleon at bay	329,00	Victory	229,00	Napoleaon at Leipzig	279,00
Vicksburg 1863	239,00	Barbarossa	482,00	Guadalcanal	259,00	1806	329,00	**Moments in History**		Army of the heartland	379,00
Waterloo 1815	289,00	Jugurtha (SPQR)	148,00	Mustangs	189,00	La guerre de l'empereur	329,00	A famous victory	290,00	Chancellorsville	279,00
Jeux Descartes		Phalanx (Alexander module)	148,00	Panzerblitz	189,00	**Games research Design**		Fields of glory	327,00	War for the union	309,00
Dien Bien Phu	120,00	Caesar : the civil wars	371,00	Richtofen's war	199,00	Fire in the east	520,00	Lodz 1914 : First blitzkrieg	364,00	Summer storm - Gettysburg	489,00
Solferino	120,00	Diadochoi (Alexander mod.)	118,00	Panzerleader	219,00	Balkan front	297,00	Piercing the reich	260,00	Home before the leaves fall	659,00
Axe Tenebrae	150,00	Dictator (Caesar module)	118,00	Third Reich	219,00	Second front	742,00	**Milton Bradley**		Operation spark	299,00
Fiefs et Empires	180,00	Invasion Sicily (Ziplock)	222,00	Paratrooper	199,00	For whom the bell tolls	482,00	Axis & allies	445,00	Borodino 1941	239,00
2 D.B. Normandie	130,00	Saratoga 1777	216,00	Partisan	149,00	War in the desert	594,00	**Australian Design Group**		Rising sun	419,00
Friedland	130,00	Glory !	253,00	1830	219,00	March to vitory	712,00	Wif Final Edition luxe	850,00	Harpoon 4	399,00
Kharkov + Rostov	240,00	Typhoon !	371,00	Flight Leader	229,00	War of resistance	705,00	Wif Final Edition classic	425,00	Achtung spitfire	269,00
Kursk	190,00	Crisis : Sinai 1973	253,00	Tac Air	219,00	Storm over Scandinavia	513,00	Wif Final Edition luxe update	390,00	Over the reich	289,00
Little Big Horn	215,00	Barbarossa : army group	408,00	Britannia	189,00	The damned die hard	364,00	Planes in flames	177,00	Speed of heat	339,00

Les dernières nouveautés en temps réel : www.ludinet.fr

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition

Cold Days in Hell

Avec ce jeu massif consacré à tous les les opérations militaires, économiques et diplomatiques en Europe lors de la Seconde Guerre mondiale, Udo Grebe Gamedesign signe le troisième et dernier volet de sa série *Empires of Apocalypse*.

Le premier jeu, *Morsecode*, permettait de jouer toutes les opérations du front de l'Ouest, de la malheureuse campagne de 1940 à l'invasion de l'Allemagne en 1945. Le second, *Triumph & Fall of the Desert Fox*, offrait aux joueurs l'opportunité d'explorer les combats d'Afrique du Nord. Enfin, ce dernier jeu permet de réunir l'ensemble de l'édifice et aborde l'inévitable front de l'Est, au sens large comme l'indique la diversité des scénarios proposés (aux côtés des traditionnels scénarios sur la Grande guerre patriotique, on ainsi trouve des scénarios pour la campagne de Pologne en 1939 et les opérations dans les Balkans en 1941).

L'échelle de la simulation est stratégique avec une importante gestion de l'économie et de la diplomatie. Toutefois, l'aspect opérationnel est omniprésent puisque les pions représentent des corps d'armée et les règles contiennent suffisamment de subtilités pour que les combats ne soient pas simplement la recherche du rapport de force idéal. Par conséquent, il est évident qu'il s'agit d'une série qui requiert un véritable investissement, notamment en temps, pour que l'on puisse en venir à bout.

On trouve principalement dans la boîte une vaste surface de jeu, décomposée en de multiples cartes aux tailles variées, 1 400 pions et un volumineux livret de règles. Maintenant que cette série dispose de son livret de règles définitif, il convient de signaler qu'elle utilise quelques mécanismes originaux et dignes d'intérêt pour faire ressortir toutes les particularités du dernier conflit mondial.

Malheureusement, avec des graphismes qui semblent venir d'un autre âge, ce jeu peut difficilement espérer séduire plus qu'une minorité de grognards assoiffés de tout nouveau jeu sur cette période fascinante.

Grégory ANTON

Du coté des DTP*

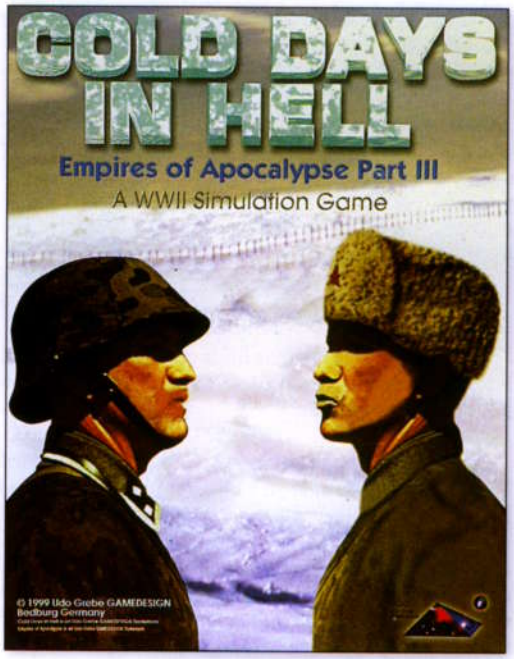
Microgame Co-op

Trois nouvelles simulations apparaissent au catalogue de ce petit mais dynamique éditeur.

● *Trampling out the Vintage* traite au niveau opérationnel de la terrible campagne du général Sherman qui ravagea le cœur des Etats confédérés en 1864. Huit pages de règles, 140 pions et une surface de jeu limitée (28 x 43 cm) rendent cette simulation éminemment accessible sans pour autant que soient négligés quelques uns des facteurs clés de cette campagne : importance du commandement, marches forcées, raids de cavalerie et même intervention d'événements aléatoires.

● *Battle for China* reproduit à l'échelle stratégique l'affrontement qui opposa la Chine au Japon entre 1937 et 1941 avant l'entrée en guerre des Etats-Unis et des Britanniques. La simulation reprend une bonne partie des mécanismes de jeu animant déjà *Arriba Espana* (voir VV n°25). La surface de jeu est donc subdivisée en zones avec des règles relativement simples pour simuler les opérations militaires. Mais c'est encore une fois une reproduction assez détaillée du contexte global de ce conflit qui constitue bien l'un des atouts majeurs de cette simulation : importance des différentes factions du camp nationaliste, soutien populaire à la cause communiste, fantoches au service du Japon, intrigues politiques, etc. Pour l'an 2000, l'auteur annonce vouloir offrir gratuitement sur internet une extension avec des scénarios supplémentaires couvrant les périodes 1942-45 et 1946-49.

● Enfin, derrière l'appellation quelque peu provocatrice de *Victory in Vietnam* se cache une simulation stratégique certes concise mais étonnement complète de l'intégralité de la guerre du Vietnam entre 1964 et 1975. Avec à peine 280 pions, une carte de format A3 et 16 pages de règles, cette production réussit en effet l'exploit peu commun de se montrer à certains égards plus complète que le légendaire *Vietnam* de chez Victory Games. Certes les opérations militaires se révèlent plus succintement reproduites. En revanche, une multitude de petites règles d'ambiance parviennent à proposer un large panorama des principales caractéristiques de ce long conflit. Il est surtout permis au camp américain d'explorer de multiples variantes dans sa façon d'intervenir en Extrême Orient. Depuis une vietnamisation à outrance du conflit (suréquipement de l'armée sud-viêtnamienne) accompagnée ou non d'un support massif de l'aviation jusqu'à de multiples formes d'interventions nettement plus musclées: envoi massif de contingents américains, invasion du Nord-Vietnam voire même utilisation d'armes nucléaires... Evidemment chacune de ces variantes a un coût politique plus ou moins élevé et peut provoquer une intervention directe de l'URSS et de la Chine voire même un conflit mondial généralisé...



Perry Moore

Et de trois simulations supplémentaires, toutes de niveau opératif, pour cet intarissable « auteur-éditeur ». *The Last Blitzkrieg* reconstitue l'opération « Paix en Galilée » durant laquelle l'armée israélienne s'enfonça profondément au Liban en 1982. *The SS Abyss* traite du sort de la redoutable 6e armée Panzer-SS en Hongrie en 1945 face à la marée soviétique. Enfin, *Guderian's Last Gamble* plonge les joueurs au cœur de l'une des dernières offensives allemandes initiées en février 1945 pour tenter de contrer les Soviétiques arrivés sur les rives de l'Oder.

Sans atteindre la finition de simulations comparables publiées chez les « gros » éditeurs, les productions signées Perry Moore offrent souvent quelques mécanismes inédits méritant le détour.

Stéphane MARTIN

*DTP : Desk Top Games = jeu édité à compte d'auteurs.

Totaler Krieg

En trois ans d'existence, la première version de *Krieg*, simulation de la Seconde Guerre mondiale sur le théâtre européen, s'est attirée les faveurs de nombreux amateurs de simulations à l'échelle stratégique et ce même si ce succès ne semble pas encore s'être propagé sur le Vieux continent.

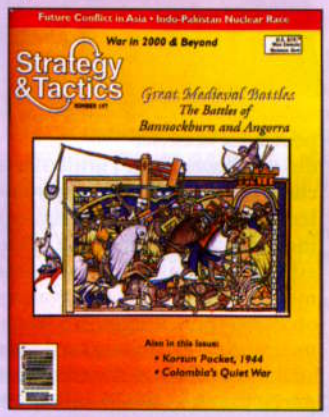
Plusieurs raisons peuvent expliquer la réussite de ce véritable fleuron de chez Decision Games. Il y a bien sur un thème toujours aussi prisé, mais il y a également un ensemble étonnement homogène de mécanismes aussi innovants que finement ciselés. Le tout offre surtout un excellent compromis réalisme-jouabilité-encombrement évitant en cela la démesure quelque peu « barnumesque » atteinte désormais par *World in Flames* dans son ultime version.

Bénéficiant d'un important suivi et d'un soutien continu via, entre autres, le réseau internet (à voir, le site http://alanemrich.tripod.com/tk-hp.htm, extraordinairement complet sur ce jeu), cette simulation a en outre continué à faire l'objet d'affinements et de développements. A tel point qu'il a été décidé d'en éditer une nouvelle version sous l'appelation de *Totaler Krieg*. Pour une présentation complète de ce jeu, il est préférable de vous renvoyer à l'article consacré à la version ori-

STRATEGY & TACTICS 197

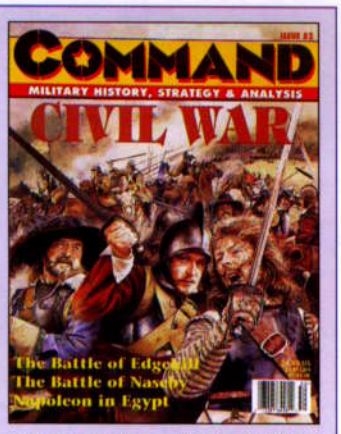
Ce numéro de la célèbre revue américaine contient deux batailles du légendaire quadrigames *The Great Medieval Battles*, édité à l'origine par SPI et introuvable depuis de nombreuses années. Comme toujours avec une réédition, on peut regretter la vétusté des mécanismes et discuter sur le choix des batailles rééditées. En fait, le jeu se révèle particulièrement interactif et un digne « ancêtre » de la série GBoH de GMT, ce qui prouve que SPI a su réaliser de véritables joyaux avant de disparaître. Les batailles proposées sont celles de Bannockburn (1314) et celle d'Angorra (1402, Turcs contre une coalition tartare).

On trouve dans la partie historique, en plus de l'article en rapport avec les jeux en encart, de très intéressants articles d'actualité, comme les conflits à venir en Asie, la course à l'arme atomique entre l'Inde et le Pakistan ou la guerre qui fait rage en Colombie.


Future Conflict in Asia • Indo-Pakistan Nuclear Race
War in 2000 & Beyond
Strategy & Tactics
Great Medieval Battles
The Battles of Bannockburn and Angorra
Also in this issue:
• Korsun Pocket, 1944
• Colombia's Quiet War

COMMAND 52

Beaucoup pensaient que cette revue avait définitivement disparu. Aussi, c'est une réelle surprise de retrouver un nouveau numéro de ce magazine. Le jeu en encart est *Grunwald 1410* (première bataille de Tannenberg) où les chevaliers de l'ordre teutonique furent écrasés



par une coalition polonaise et lithuanienne. On reste toutefois déçu car les mécanismes utilisés sont dignes des années 70, les lecteurs de *Vae Victis* n'auront vraiment aucune difficulté pour les maîtriser, tandis que les graphismes qui furent longtemps de tout premier ordre dans ce magazine ne donnent pas envie de jouer...

Heureusement, la partie historique demeure d'excellente facture avec des articles sur la guerre civile anglaise, la doctrine blindée britannique lors de la Seconde Guerre mondiale, les mercenaires contemporains, la campagne d'Egypte de Bonaparte et, touche d'exotisme oblige, la participation allemande à la rébellion des Boxers.

COMMAND 53

Seul le jeu de ce numéro, *The Iron Dream*, est actuellement disponible. Il s'agit d'une simulation stratégique du conflit germano-soviétique entre octobre 1941 et novembre 1942, de la dernière tentative allemande pour capturer Moscou jusqu'à l'encerclement de la 6e armée à Stalingrad. Avec une complexité modérée, une situation qui se révèle intéressante à jouer, le jeu est encore une fois gâché par la médiocrité des graphismes qui n'encourage pas les joueurs à passer des heures devant une carte trop peu attrayante... ❐

ginale de ce jeu faite dans *W* n°20.

L'ouverture de la boîte laisse ainsi apparaitre 140 pions supplémentaires (ce qui ne fait toutefois que 560 pions...), une surface de jeu retouchée entre autres au niveau esthétique, deux livrets totalisant 96 pages au lieu d'un seul de 32 pages, et, toujours au cœur de cette simulation, 153 cartes « stratégiques » (45 de plus).

Cette inflation dans les composants pourrait inquiéter les joueurs attachés à la concision de la première version. Heureusement, même si on doit tout de même noter la présence de plusieurs règles et options inédites, l'épaisseur des livrets est due pour une bonne part à la présence de nombreux scénarios supplémentaires, à de copieux et bienvenus exemples détaillant la plupart des phases de cette simulation ainsi qu'à l'apport de multiples notes, remarques et conseils de la part des auteurs. Les cartes et les pions supplémentaires sont eux surtout destinés à encore affiner la simulation plutôt qu'à l'alourdir. C'est ainsi que, parmi les pions, apparait désormais une représentation moins abstraite des forces navales et aériennes en relation avec des règles plus complètes pour traduire le rôle essentiel de ces armes durant la Deuxième Guerre mondiale. Les nouvelles cartes stratégiques permettent quant à elles d'affiner les options déjà offertes précédement et à en proposer quelques unes plus inédites (ex. : plan Z pour l'Allemagne ou, pour les Alliés, utilisation de l'arme nucléaire en Europe).

En revanche, à l'exception de ce qui concerne l'aviation et la marine, les auteurs n'ont pas fondamentalement retouché les règles destinées à réguler les aspects militaires de ce conflit. Entre autres éléments, mouvements, combats et ravitaillement demeurent ainsi toujours basés sur des mécanismes somme toutes assez classiques.

Tout comme son prédécesseur, *Totaler Krieg* se met donc surtout en évidence par sa capacité à placer les joueurs dans un contexte comparable à celui vécu par les grands décideurs de cette énorme déflagration et ce sans les encombrer de détails habituellement dévolus à des responsables subalternes. Plus que par la capacité à manipuler des tables de combat ou l'aptitude à optimiser des moyens militaires au niveau opératif, la victoire s'obtient avant tout ici par une planification soigneuse sur le moyen et le long terme de grandes options stratégiques, simulée ici par la nécessité pour chacun des trois camps de choisir une fois par tour (deux ou trois mois) une carte stratégique dont les effets (tant au niveau politique, diplomatique, économique que militaire) ne se feront sentir que plusieurs mois plus tard pour parfois se prolonger durant plusieurs saisons.

Dernière originalité, et non des moindres, *Totaler Krieg* inclut en option un module intitulé *Dice of Decisions* (jeu de mots habile sur le module *Days of Decision* de *World in Flames* !). Cette extension permet de réécrire en quelques dizaines de minutes une histoire cohérente mais surtout inédite de l'Europe entre 1914 jusqu'à 1939. De nombreux lancers de dés à reporter sur une bonne vingtaine de tables d'événements et ponctués de quelques choix effectués par les joueurs font ainsi cheminer l'histoire de l'Europe sur des voies parfois bien étonnantes : le maintien des grands empires centraux après leur victoire durant la Grande Guerre ou, au contraire, une Allemagne communiste face à une Russie tsariste plus ou moins démocratisée, une crise économique encore plus dramatique dans les années trente provoquant une chute en cascades de nombreux régimes, un démantèlement anticipé de la grande Russie entraînant la création de plusieurs états nouveaux, une grande Turquie, une France fasciste... Voici quelques unes des dizaines de possibilités offertes par ce module ! Il s'agit en fait de proposer une multitude de situations inédites lorsque débute une grande campagne en 1939. Une partie des pions supplémentaires est ainsi destinée à faire face aux contextes les plus détonnants (ex. : une dizaine de pions servent à représenter une puissante armée austro-hongroise).

Au rayon des regrets majeurs, mentionnons tout de même une comptabilisation des points de victoire commune pour l'Union soviétique et les démocraties occidentales resserant ainsi un peu trop étroitement les liens de ces deux camps.

C'est néanmoins paré d'atouts supplémentaires que *Totaler Krieg* fait plus que jamais figure d'alternative de qualité au toujours solide mais aussi bien encombrant *World in Flames*.

Stéphane MARTIN

Totaler Krieg ! : jeu en anglais pour deux ou trois joueurs édité par Decision Games, incluant 560 pions, deux grandes cartes et 150 cartes à jouer. Complexité moyenne à élevée. Jouabilité en solitaire: difficile mais possible.

VENI, VIDI, VICI

La série *Great Battles of History* de GMT Games est de nouveau en plein développement (voir l'article sur *Cataphract* dans ce numéro). De nouvelles boîtes complètes et de nombreuses extensions se succèdent à un rythme élevé depuis maintenant un an. Aucun jeu n'est oublié, et *Caesar*, qui ne fut pas le plus grand succès de la série, est aujourd'hui l'objet d'un nouveau module.

Déjà, dans le dernier numéro du magazine C3I, les passionnés avaient pu découvrir d'autres scénarios, consacrés aux guerres de Sertorius en Espagne. *Veni, Vidi, Vici* s'attache de son côté à relater la guerre entre les Romains et le royaume du Pont, en 48 et 47 av. J-C. Cette guerre n'est qu'un épiphénomène de la gigantesque guerre civile qui opposa pompéiens et césariens, et dont on a généralement retenu que la fameuse dédicace de César au Sénat romain, après *Zela* : « *je suis venu, j'ai vu, j'ai vaincu* ! ». Elle n'en est pas pour autant inintéressante.

Le module, de facture assez sommaire, est vendu sous pochette plastique et comprend 60 pions et un livret de quatre pages, relatifs aux deux batailles proposées (Nicopolis, 48 av. J.-C. et Zela, 47 av. J.-C.) Pour jouer, *Caesar* et son premier module *Dictator* sont cependant nécessaires.

La petite taille et l'échelle raisonnable des deux batailles est un des atouts de *Veni, Vidi, Vici*. L'autre réside dans la nature de la confrontation : cohortes romaines contre infanterie galate et pontique (hoplites légers et lourds). La cavalerie pontique est par ailleurs plus nombreuse que celle des Romains et de leurs alliés arméniens. Enfin, le fait que *Nicopolis* soit une victoire pontique face à Gnaeus Domitius et que *Zela* soit une victoire romaine, de César en personne, ajoute de la variété aux parties.

L'armée pontique du roi Pharnace (le fils du terrible Mithridate) est quasiment identique pour les deux batailles : chars de combat comme fer de lance et infanterie lourde pontique

comme troupes de base. Les Romains disposent de trois légions à Nicopolis, une de vétérans (XXX-VI[e]), une de conscrits assez tendres (légion pontique) et une de faibles recrues (légion déjotarienne, du nom de leur chef, satrape d'Arménie). La valeur de ces cohortes est loin d'être homogène et complique notablement la tâche du joueur romain. César amène avec lui, à Zela, le renfort décisif de deux autres légions de vétérans de la guerre des Gaules : les VI[e] et VII[e] légions dont les effectifs ne dépassent cependant pas 1 000 hommes pour la première et guère plus pour la seconde... *Veni, Vidi, Vici* ne fait appel qu'à de très peu nombreuses règles spécifiques. Elles ne concernent en fait que l'armée de Pharnace (structure de commandement et particularités de certaines unités). Cela fait de *Veni, Vidi, Vici*, une extension facile à aborder, simple à jouer et finalement assez agréable.

Veni, Vidi, Vici : module d'extension GboH pour *Caesar* et *Dictator*, en anglais et de faible complexité, comprenant 60 pions et un livret de quatre pages de règles.

L'Ombre de l'Aigle

Comme la série *Jours de Gloire* de *VaeVictis*, *La Sombra del Aguila* (L'ombre de l'Aigle), édité par la société catalane Ludopress, s'attache à couvrir des batailles jusqu'alors inédites en matière de jeu d'histoire. Une initiative, faite de jeux simples et agréables, à suivre de près par tous les passionnés de la guerre d'Espagne (1808-1814).

Baylen (orthographe française) est une bataille de sinistre mémoire. Elle s'est en effet terminée par la première capitulation d'une armée française, sur un champ de bataille, de toute l'épopée napoléonienne. Le général Dupont, pourtant si brillant dans les précédentes campagnes de l'empire, a conduit ses troupes au désastre par une attitude des plus équivoques. Cette défaite lui vaudra pourtant, indirectement, un poste de Ministre de la Guerre sous la Restauration... Il n'est donc pas étonnant qu'aucun éditeur français ne se soit lancé dans cette aventure... *Bailén 1808*, publié en boîte, ainsi que les modules s'appuyant sur le même système de règles, parus dans le magazine espagnol *Alea*, constituent désormais une petite série très intéressante... surtout maintenant qu'ils sont disponibles en anglais pour les non-hispanophones !

L'impression que dégage immédiatement *Bailén 1808* est celle d'une production extrêmement sérieuse. La boîte comprend un livret historique, sur la campagne d'Andalousie de 1808, la bataille de Baylen et sur les armées et tactiques de l'époque. Ce livret est luxueux, avec du papier velin à l'ancienne et une infographie en couleur, chose que l'on ne voit pratiquement plus chez aucun éditeur. La carte (60x52 cm), elle aussi dessinée « à l'ancienne ». Elle est très claire et très jolie, mais les 360 pions sont un peu moins réussis, avec des indications parfois difficiles à lire. Chaque unité représente en général un régiment. Les marqueurs de formations (carré, guérilla, désorganisation...) sont par contre magnifiques, avec de véritables scènes de batailles peintes en couleur. Les modules parus dans *Alea* sont moins soignés, notamment pour les cartes, imprimées sur du papier plus fin et avec des couleurs plus criardes. Les pions sont dans tous les cas cartonnés et prédécoupés. Les modules sont dotés de cartes de taille plus petite que celle de Baylen, celle d'Alcaniz étant même de taille 21x29 cm seulement... Elles se jouent avec un nombre de pions allant de 30 à 80 pions (hors marqueurs). Le soin porté au matériel est donc très palpable, dans un esprit très proche du travail effectué par *VaeVictis* (couleurs, pions avec figurine...).

Le système de jeu *La Sombra del Aguila* n'est pas celui d'un jeu pour débutant, même si sa complexité est toute relative. Les règles, disponibles en espagnol ou en anglais (traduction française en cours), tiennent en huit pages, dont trois entièrement consacrées à des exemples illustrés et commentés. L'édition originale, qui vient d'être révisée, date de 1997. Comme pour les notes historiques, rien n'est donc laissé au hasard.... Le mécanisme du jeu s'appuie sur un découpage classique du tour de jeu en deux phases, la première pour le joueur français, la seconde pour le jouer espagnol et ses alliés. Le tour de jeu débute cependant par une phase commune, pendant laquelle les deux adversaires rédigent des ordres génériques (attaque, défense, harcèlement ou retraite), qu'ils attribuent à chacun de leurs chefs subordonnés. Les unités ne pourront ensuite agir qu'en suivant les contraintes propres à chaque type d'ordre. Changer d'ordre peu s'avérer assez long, le délai d'acheminement étant calculé, à partir du nombre d'hexagones à parcourir depuis le pion du supérieur hiérarchique. Les règles sont suffisamment fines pour prendre en compte plusieurs formations. L'infanterie peut être déployée en formation standard, en carré et peut aussi détacher des tirailleurs. Pour l'artillerie, le choix se limite aux formations attelées ou en batterie. Les combats incluent des phases de tirs offensifs et défensifs, ainsi que des mêlées, des charges de cavalerie ou des contre-charges. Un traitement spécial est aussi accordé aux attaques de flanc et d'arrière. Les particularités des combats en Espagne : guérilla et harcèlement sont aussi de la partie. Pour les bombardements, on distingue trois types de calibres : artillerie légère, moyenne et lourde. De nombreuses options permettent d'affiner encore la simulation, dans les domaines du commandement ou de la démoralisation des armées par exemple. *Bailén 1808* est, enfin, décliné en cinq scénarios, couvrant des parties de la bataille du 19 juillet 1808 ou sa totalité, chacun incluant plusieurs variantes. La partie la plus longue compte 35 tours, l'échelle étant d'une demi-heure de temps réel pour chacun.

Bailén 1808, comme les autres modules de la série *La Sombra del Aguila*, est globalement assez facile à prendre en main. L'inconvénient, pour les joueurs français, demeure la très faible réputation des batailles proposées, sans exagération aucune ! Le thème ne devrait donc interpeller que les passionnés de l'Empire et de son expansion manquée dans la Péninsule ibérique. Destiné à l'origine aux joueurs d'outre-Pyrénées, il n'est même question que de combats où les troupes espagnoles se sont illustrées. Ne boudons pas cependant les plaisirs de cette série prometteuse, qui met en lumière des pans cachée de l'histoire de l'armée française !

Frédéric BEY

PANZER CAMPAIGN : SMOLENSK 41

Dans un véritable désert du jeu d'histoire informatique, la sortie de *Panzer Campaign : Smolensk 41* fait figure de véritable bouffée d'air frais. Ancien de Talonsoft — on lui doit la série *East Front* et *Battleground* —, John Tiller, déçu par le manque d'intérêt de cet éditeur depuis le rachat par Take2, est parti travailler pour HPS.

Il nous propose aujourd'hui une version opérationnelle de son fameux système, sur l'offensive allemande vers Smolensk, dans les premières semaines de Barbarossa, à l'échelle du bataillon. Le système permet de jouer par phase alternée ou en tour continu (avec points d'action) ; les unités sont décrites par des valeurs numériques d'attaque et de défense et un niveau de moral. Le commandement est assez sommairement représenté, et joue sur le ravitaillement et le ralliement.

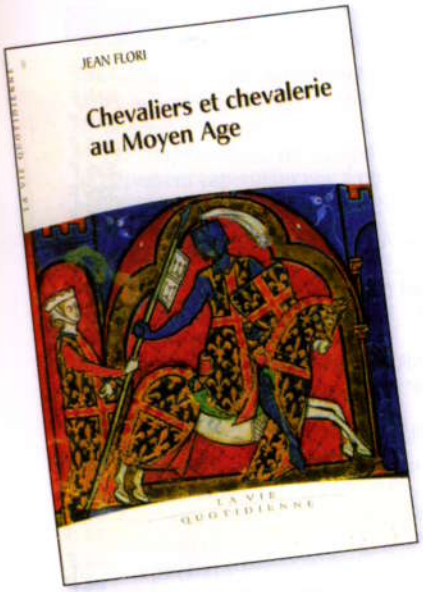
Six scénarios sont proposés ainsi que la campagne complète de 170 tours, massive ! Un éditeur de scénarios permet de créer de nouveaux scénarios avec un peu d'effort, et plusieurs options historiques alternatives sont proposées. L'IA s'avère très performante et le jeu se prête bien à des parties par e-mail.

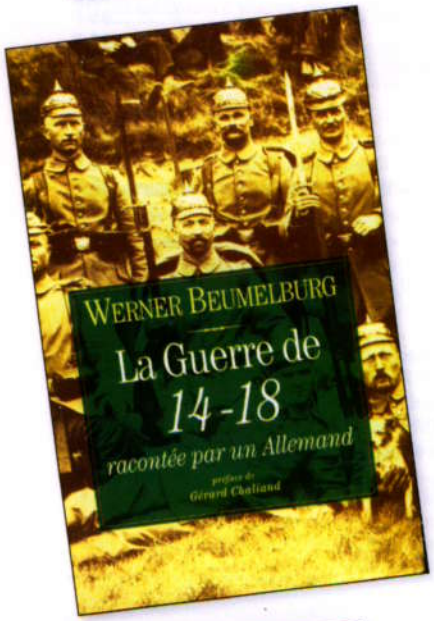
Smolensk 41 devrait être le premier d'une série d'opérations sur le front de l'Est, et cela fait plaisir de voir un concepteur et un éditeur continuer à réaliser de véritables jeux d'histoire pour les passionnés.

Smolensk 41 : jeu CD-Rom PC en anglais édité par HPS. Pentium avec 16 Mo de RAM suffisant.
Ce logiciel est vendu en Europe par Duchet Computer.

LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Laurent HENNINGER





Une nouvelle traduction de *L'Art de la guerre*, de Sun Tzu, vient d'apparaître dans la collection « Pluriel », chez Hachette ; elle est l'œuvre de Jean Lévi, chercheur au CNRS. Cette traduction semble bel et bien devenir la meilleure disponible sur le marché, détrônant ainsi celle de chez Economica, ne serait-ce que parce qu'elle est sans doute moins « littéraire », mais surtout du fait qu'elle bénéficie de l'étude de nombreux textes découverts lors de fouilles archéologiques récentes. Quoi qu'il en soit, je ne peux que répéter ce que je dis depuis déjà longtemps : la langue chinoise étant tellement différente de la nôtre, toute traduction ne pourra donc qu'être imparfaite ; par conséquent, l'idéal est certainement de les posséder toutes et de les comparer… Après tout, cela n'est pas si ruineux qu'il pourrait paraître ! Mais l'autre intérêt majeur de cette nouvelle édition réside dans les nombreuses notes et commentaires, et dans l'importante présentation de l'œuvre que nous offre le traducteur, présentation non seulement du point de vue de la pensée stratégique, mais également du point de vue de l'histoire militaire de l'antiquité chinoise.

Qu'il me soit permis d'apporter ma pierre à l'excellent édifice proposé par Philippe Naud dans le précédent numéro de Vae Victis concernant la bibliographie sur la question de la guerre dans la Grèce antique. En effet, si de nombreux ouvrages viennent, ces derniers mois, d'être publiés par les éditeurs français (et la liste est assez longue), c'est tout simplement que ce sujet est au programme de l'agrégation d'histoire de cette année. Excellente initiative de réhabilitation « officielle » de l'histoire militaire de notre bon ministère de l'Éducation nationale ! Les éditions du Seuil (dans la collection « Points Histoire ») rééditent ainsi un excellent recueil de textes autrefois publié par l'EHESS et depuis longtemps introuvable : *Problèmes de la guerre en Grèce ancienne* (sous la direction de Jean-Pierre Vernant). On y trouve des études aussi bien sur des questions politiques, sociales, voire religieuses et idéologiques, que sur des questions « étroitement » tactiques telles que les fortifications, la guerre navale, les hoplites, ainsi qu'une indispensable étude (composée de quatre textes) sur les chars de guerre en Mésopotamie, en Chine et en Grèce. Quant à *La Guerre en Grèce à l'époque classique* (Presses universitaires de Rennes), ouvrage bâti sur le même principe du recueil de textes sur des sujets divers, il accorde encore plus d'importance aux questions techniques et tactiques, telles que, par exemple, l'usage de la sarisse, les règles de la guerre, les innovations d'Épaminondas, etc.

German Knighthood 1050-1300, de Benjamin Arnold (Oxford University Press), nous emmène dans une fascinante étude sur cette si particulière chevalerie médiévale du monde germanique, composée pour l'essentiel d'une masse innombrable de chevalier misérables, ultra violents et surtout non libres (!!) : les Ministeriales. Bien sûr, ce travail met surtout l'accent sur les questions liées au problème de leur statut juridique, économique, social et politique, mais des informations sur les questions proprement militaires sont néanmoins dispersées tout au long de cet ouvrage qui devrait passionner tous les amoureux du Moyen Age.

Le septième (et sans doute dernier) volume de la série « L'Évolution de la pensée navale » (coédition Economica/Institut de stratégie comparée/École pratique des hautes études) vient de paraître. Il contient les études suivantes : *Y a-t-il une pensée navale dans l'Occident médiéval ?*, *Éperon et bélier, entre histoire et technique*, *Bouët-Willaumez et Penhoat* (sur un penseur naval du Second Empire), *Victor Thellung de Courtelary, penseur naval suisse* (!), *Idéologie et tradition chez Mahan*, *La pensée navale grecque contemporaine*, *La pensée navale italienne après 1945*, *La pensée navale suédoise après 1945*, *Thalassopolitique. Carl Schmitt et la mer* (sur un aspect de la pensée du grand géopoliticien allemand). On ne peut que regretter le fait que cette excellente série s'arrête ; elle aura, tout au long de ces dernières années, grandement contribué à promouvoir l'histoire maritime et la pensée navale dans notre pays. Pourquoi ne pas avoir cherché à la transformer en une authentique revue scientifique ?

Les clubs de vente de livre se multiplient ces dernières années, ce qui est certainement la preuve que la formule rencontre un succès certain auprès du public, qui y trouve son avantage. Ainsi en est-il du « **Club Histoire** » qui, comme son nom l'indique, est spécialisé dans la mise à la disposition d'un large public d'ouvrage d'histoire de qualité, écrits par des auteurs sérieux et reconnus. J'ai ainsi tout particulièrement noté dans leur catalogue *l'Histoire des Turcs*, de Jean-Paul Roux (indispensable aux amateurs d'armées steppiques !), *Tsahal – Histoire de l'armée israélienne*, de Martin Van Creveld, *Orages d'acier*, d'Ernst Jünger, *Chevaliers et chevalerie au Moyen Age*, de Jean Flori, l'un des meilleurs spécialistes actuels sur la question (j'avais déjà présenté cet ouvrage dans Vae Victis il y a quelques mois de cela), et La *Guerre de 14-18 racontée par un Allemand*, de Werner Beumelburg. Cette synthèse de qualité présente l'avantage, outre celui d'avoir été rédigée par « l'adversaire » (point de vue toujours passionnant…), « avec un rare talent, de (réussir) à mêler à la fois non seulement la guerre continentale et maritime, mais aussi la relation froide des événements et le conflit tel qu'il est vécu et ressenti par le soldat. À la rigueur de l'historien, il joint, de façon sensible, le savoir de la peau. Le sentiment de la guerre est ici présent. », ainsi que Gérard Chaliand l'écrit dans sa préface.

L'OTAN attaque (Georg Éditeur, à Genève), de Bernard Wicht, chercheur au Service historique de l'armée suisse, est à lire sans plus tarder par tous ceux qui s'intéressent à la guerre moderne et à l'avenir de cette activité humaine si particulière. Consacré à la guerre du Kosovo et à ses conséquences aussi bien géostratégiques que militaires, ce livre nous propose une analyse à la fois pertinente et iconoclaste de ce conflit. L'auteur règle ainsi son compte au véritable « bourrage de crâne » idéologique qui ne cesse de nous présenter l'intervention occidentale comme le pur produit de motivations humanitaires. Il prétend bien au contraire que cette guerre était programmée, sous l'impulsion surtout des États-Unis, et qu'elle s'inscrit dans le cadre d'une transformation radicale de nos système politiques. L'argumentation est solide et aborde aussi bien des questions de droit international que de technique militaire, en particulier des opérations aériennes et de guerre électronique. Enfin, l'excellente postface de Jean-Jacques Langendorf vaut, à elle seule, que l'on se procure ce livre.

UN SANGLANT SIECLE DES LUMIERES

Nous vous proposons ci-après un panorama des publications Osprey concernant le XVIII[e] siècle et, plus particulièrement, la guerre de Sept Ans en Europe. Nous y avons joint la présentation d'un ouvrage plus général mais fort agréable et intéressant.

Warfare in the eighteenth century de Jeremy Black paru chez Cassell dans la collection *History of warfare* dirigée par John Keegan ne se réduit pas à une étude européanocentrée malgré sa couverture ornée d'une peinture de la bataille de Fleurus (1794). En effet, l'auteur aborde aussi bien les affrontements coloniaux que navals ainsi que les conflits internes aux civilisations extraeuropéeennes comme les campagnes opposant les Chinois à leurs voisins. En sept chapitres, le lecteur parcourt les affrontements entre Européens et non-Européens, la Guerre d'Indépendance américaine, la guerre navale, etc... jusqu'aux changements apportés par l'époque révolutionnaire. Servi par une riche iconographie et quelques croquis tactiques rappelant ceux de la série Campaign des éditions Osprey, ce livre offre une présentation globale des événements guerriers du siècle sans toutefois pouvoir, bien sûr, étudier en détail chaque thème. Une chronologie générale complète ce travail ; à noter quelques oublis conséquents comme la victoire du maréchal de Villars à Denain en 1712, qui sauve la France de Louis XIV, et la défaite des Jacobites en 1746 à Culloden.

A ce jour, aucun titre des séries *Campaign*, *Elite* ou *Warrior* n'a pour sujet les opérations européennes de la guerre de Sept Ans à l'exception du *Warrior n°19 British Redcoat*, qui couvre la période 1740-1793. Toujours est-il que quelques titres traitent des « campagnes coloniales », à savoir le *Campaign n° 35* sur la bataille de Plassey qui livre l'Inde aux Anglais et le n°3 de la série *Order Of Battle* qui étudie en détail les troupes engagées dans la bataille de Québec en 1759. En revanche, la série *Man-at-Arms* (MAA) est bien plus complète.

L'armée de Frédéric II, roi de Prusse, est présentée en trois volumes : *MAA 236* pour la cavalerie, *MAA 240* pour l'infanterie et *MAA 248* pour les autres troupes : artillerie, génie, troupes légères, etc...Tous possèdent une excellente iconographie grâce à de nombreux dessins, souvent d'époque. Ajoutons que chaque titre s'accompagne de schémas tactiques et d'une bibliographie. L'articulation générale est classique avec la présentation des tactiques, armements, organisations respectives des unités et, bien sûr, les uniformes. Vous saurez ainsi tout sur les grenadiers géants de Frédéric I (« le Roi-Sergent »). Le rôle des étrangers dans l'armée prussienne est également souligné mais je vous renvoie à Barry Lyndon pour un aperçu plus complet. Regrettons cependant l'absence d'une chronologie des événements majeurs du conflit.

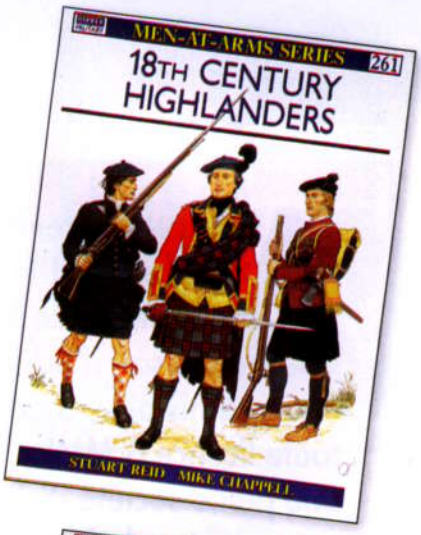
A la différence de la Prusse son alliée, l'Angleterre s'engage peu dans les combats européens de la guerre de Sept Ans. Ces derniers ne forment donc qu'une portion très congrue des *MAA n°285, 289* et *292* de la série *King George's Army, 1740-1793*. Le premier volume s'intéresse aux caractéristiques de l'armée anglaise en général et de son infanterie en particulier, le second traite des uniformes mais aussi des troupes auxiliaires telles les Marines ou les soldats de la Compagnie des Indes Orientales. Enfin, le dernier tome étudie la cavalerie et l'artillerie. C'est le seul des trois à ne pas comprendre de photographies de reconstitutions. On peut également mentionner le *MAA n°261, 18th Century Highlanders*, qui brosse en quelques pages le portrait des régiments engagés dans la guerre de Sept Ans.

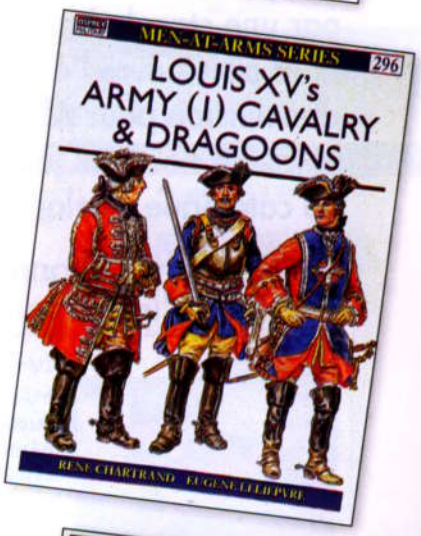
La coalition anti-prussienne compte trois acteurs majeurs : la France, l'Autriche et la Russie. L'intervention militaire des troupes de Louis XV donne à Frédéric II l'occasion de remporter une de ses victoires les plus brillantes à Rossbach, grâce surtout à la légèreté du commandement français. Pas moins de cinq MAA (*296, 302, 304, 308* et *313*) sont consacrées aux troupes du « Bien-Aimé ». Cette série *Louis XV's Army* couvre respectivement la cavalerie, l'infanterie étrangère – et l'artillerie –, l'infanterie française, les troupes légères et techniques comme le génie et, enfin, les troupes coloniales. Les ouvrages s'intéressent avant tout aux uniformes. Sur le fond, l'absence tant d'une chronologie et d'une réelle étude sur les tactiques et les opérations reste regrettable malgré les indéniables compétences de l'auteur ; quant à la forme, l'iconographie demeure assez inégale, à l'image cependant des sources disponibles. Ajoutons que le style de l'auteur des planches en couleur ne nous semble pas correspondre aux besoins de la série.

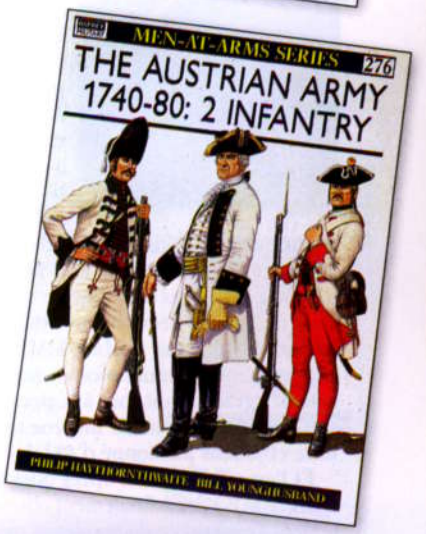
Ennemie redoutable de Frédéric II, l'armée russe est couverte par deux volumes, *MAA 297, Russian army of the Seven Years War (1)* et *MAA 298 Russian army of the Seven Years War (2)*. Comme leurs titres ne l'indiquent pas, ces deux numéros traitent, d'une part, de l'infanterie et, d'autre part, de la cavalerie et de l'artillerie. En effet, la guerre de Sept Ans confirme le statut dominant de l'artillerie russe parmi les troupes impériales, statut qu'elle conserve jusqu'en 1917, si ce n'est jusqu'à nos jours... L'iconographie n'est pas toujours de la meilleure qualité, y compris pour les planches en couleur et certaines cartes d'époque. Ces dernières brillent par leur obscurité faute d'une légende claire ! Enfin, le second volume évoque trop brièvement l'artillerie (cinq pages) au profit de la cavalerie, fort médiocre au début du conflit ! Toutefois, si les Cosaques manquent d'efficacité militaire, ils inspirent la terreur aux populations civiles, et les Prussiens amplifient cette peur par un discours de propagande bien ancré dans les esprits jusqu'au XX[e] siècle. Malgré tout, les ouvrages restent très complets sur le fond. Ainsi, l'importance du feu dans la doctrine militaire russe de l'époque est bien mise en avant avant que Souvorov ne remette la baïonnette au goût du jour.

Enfin, l'armée de Marie-Thérèse d'Autriche, ennemie jurée de Frédéric II, fait l'objet des trois volumes de la série *the Austrian Army, 1740 – 1780*. Le premier (*MAA 271*) traite de la cavalerie, mais aussi de l'organisation de l'empire et de ses armées. Le second (*MAA 276*) détaille les unités d'infanterie. Pour finir, *MAA 280* passe en revue les autres unités dont le génie et l'artillerie mais aussi les « Grenz regiment » et autres pandours. Ces troupes légères donnent sa spécificité à l'armée autrichienne, déjà remarquable par la diversité de ses corps de troupes avec des régiments allemands, hongrois, italiens, etc... Les pandours, à l'efficacité militaire parfois discutable, – Frédéric II ne leur témoignait que du mépris – mettent un peu de sel avec leur allure de bandit de grand chemin dans le défilé des perruques poudrées et autres bonnets à poil caractéristiques des uniformes de l'époque. Ajoutons que les trois volumes sont pourvus d'une iconographie d'un fort bon niveau.

Philippe NAUD







En direct des Etats-Unis et du monde entier

Les meilleurs titres internationaux en Défense et Questions Militaires

Rapports officiels • Manuels de l'US Army • Histoire militaire
Doctrine • Systèmes d'armes • Intelligence • Wargaming

•

Tous ouvrages étrangers sur commande
Fret aérien hebdomadaire des Etats-Unis

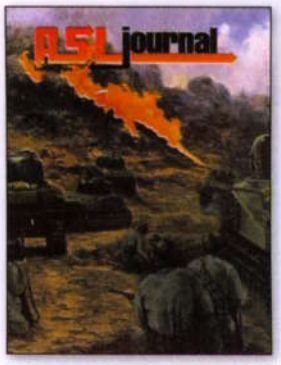
•

Bulletin signalétique gratuit sur simple demande à
WORLD DATA – 10, rue Nicolas Flamel 75004 PARIS
Tél. : 01. 42. 78. 05. 78 – Fax : 01. 42. 78. 14. 72
Librairie ouverte du lundi au samedi de 10 h à 18 h 30.

DU « NEUF » POUR ASL

AVALON HILL revit de ses cendre ! HASBRO, repreneur de la plus célèbre maison d'édition de jeu d'histoire, a accordé toute licence à MMP, une petite société dirigée par une star du base-ball, pour poursuivre l'édition d'extension pour ASL, et même de vieux jeux du catalogue Avalon Hill !

Théophile Monnier
et Philippe Naud



C'est le « bras droit magique », comme il le dit lui-même, de Curt Schilling, un très grand champions de base-ball aux Etats-Unis, qui va sauver ASL et peut-être même Avalon Hill tout entier. Fondé il y a deux ans, Multi-Man Publishing s'était d'abord fixé comme objectif d'éditer des modules pour ASL, à l'image de nombreuse autres petites sociétés (Critical Hit). Lors du « tour de vis » juridique sur l'octroi des licences qui avait précédé le rachat d'Avalon par Hasbro, MMP était parvenu à conserver l'autorisation de poursuivre son activité, grâce avant tout à la personnalité de son président, véritable mécène du jeu d'histoire et joueur passionné d'ASL !

Et l'année dernière, après quelques tractations, MMP a donc finalement obtenu non seulement l'exclusivité de nouveaux modules ASL mais également le droit de ré-éditer de vieux jeux d'Avalon Hill, les premiers projets annoncé étant ***Up Front***, le jeu de cartes, et ***Panzerblitz***, l'ancêtre des jeux tactiques.

Pour ce qui est d'ASL, la production s'est intensifiée avec la réédition de ***Doomed Battalions*** et de deux nouveaux modules historiques, ainsi qu'un nouveau ASL Journal n° 2.

LES « NOUVEAUTÉS »

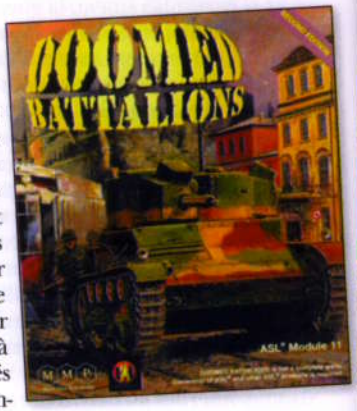
Tout d'abord, MMP vient de publier une nouvelle version de *Doomed Battalions*, l'extension fournissant le matériel lourd des pays neutres envahis par l'Axe entre 1939 (Pologne) et 1942 (Indes Néerlandaises). Il est vrai que la première mouture souffrait de plusieurs lacunes tant sur le fond que sur la forme. Quelques bavures de mise en page ou de pions ont été réparées et la couverture est un peu remaniée (adieu le logo AH et bienvenue aux logos de MMP et, bien sûr, de Hasbro), et seuls quelques problèmes mineurs persistent (mini-erreurs sur quelques pions, des scénarios peu historiques, des oublis dans le chapitre H). Bref, une réédition pas vraiment indispensable mais préférable tout de même.

La deuxième fausse nouveauté se présente sous la forme du module historique n°5 (*ASL Historical Module 5*) ***Blood Reef : Tarawa***. Il s'agit en fait du même module que celui développé et un temps commercialisé par la défunte équipe de Heat of Battle en 1995. MMP a ajouté plus de terrain et de règles spéciales, quelques pions spécifiques sans grand intérêt mais a aussi supprimé les deux scénarios sur Makin, présents à l'origine. Rappelons que l'atoll de Tarawa voit le premier important débarquement en force américain dans le Pacifique et que la première vague des Marines subit un taux de pertes qui n'a rien à envier à celui d'Omaha Beach. La conquête de l'ilôt de Betio coûta la vie à plus de 1 000 américains et à plus de 99 % des 4 000 défenseurs nippons !

Le module se compose de deux cartes représentant la quasi-totalité de l'îlot mais aussi les habituelles règles de campagnes, planches de pions et feuillets spécifiques ainsi que sept scénarios dont un « monstre » avec 38 squads de Marines pataugeant face à 34 squads de Japonais armés jusqu'aux dents ! Les autres actions sont plus humaines avec, bien sûr, l'inévitable charge « banzaï ». Trois scénarios de campagne sont proposés dont l'intégralité de l'opération. Si la qualité matérielle reste au rendez-vous, force est de constater qu'un tel produit ne peut ravir que les aficionados du Pacifique et des débarquements massifs et sanglants.

Comme de juste, le module *God Save The King*, réalisé également par Heat of Battle sur l'héroïque défense du pont d'Arnhem par les paras du colonel Frost, du 17 au 21 septembre 1944, est également repris par MMP/Hasbro sous le titre plus classique — et porteur — de ***A Bridge Too Far*** (*ASL Historical Module 6*). L'illustration de la boîte, légèrement mieux réussie que celle de Tarawa, reste tout de même très loin de la qualité des boîtes de la grande époque de Kibler. La carte est superbe et ne nécessite que peu d'aspects particuliers comme les accès au pont, la rampe ou le blockhaus allemand placé à l'extrémité nord et que les hommes de Frost firent sauter. Trois jeux de campagne et sept scénarios sont fournis, accompagnés de règles spéciales reflétant bien les conditions du combat : manque de munitions et d'eau pour les Britanniques ou bien l'usure du combat pour les deux camps.

L'intérêt de cette campagne repose également sur les différences entre les Kampfgruppen allemands qui possèdent chacun leurs spécificités. Par exemple, le KG Graebner est d'abord à base de blindés légers et d'infanterie et ne peut entrer que par l'extrémité sud du pont (et qui nous vaut une scène fameuse et tout à fait historique dans le film). Quelques pions, plus ou moins corrigés pour *Doomed Battalions* — tels les Stuart — accompagnent des planches supplémentaires d'infanterie pour le module historique, dont des MMC SS spécifiques. Et à ce propos, les trois planches d'infanterie, de véhicules et d'artillerie blancs sur fond noir, sensés représenter des unités SS, sont la plus mauvaise idée de l'année. Cela rappelle certes les pions SS de *Squad Leader* mais là, étendu même aux véhicules, c'est trop (et en plus c'est peu lisible)...



L'***ASL Journal n°2*** offre enfin une réelle nouveauté, d'autant qu'il est vraiment bien rempli, avec une grosse extension sur les combats de la crête de Kakazu, la fin du chapitre K et pas moins de 24 scénarios (mais pour la plupart de grosse taille et alourdis par de nombreuse règles spéciales). Les combats pour la crête de Kakazu, à Okinawa en avril 1945, mettent en scène l'une des positions japonaises les mieux préparées de la guerre, autour d'une simple colline que les Américains mettront trois semaines à nettoyer. Ce module met donc en scène une véritable orgie de caves et de règles afférentes, sur une grande et superbe carte toutefois. Là encore, pour les amateurs de Pacifique uniquement. Pour leur part, les articles du *Journal* sont essentiellement techniques : scénarios à la loupe, analyse des règle de parachutage, du combat de chars, de la déroute, des notes de conception, etc. Un magazine bien rempli donc, même si la partie historique est réduite à la portion congrue.

Si les premières productions de MMP sont en fait des rééditions, il est indéniable que le sentiment général est celui d'un redémarrage d'activité, et que l'avenir d'ASL semble assuré pour un certain temps. D'ailleurs, le prochain projet de MMP fait déjà rêver : une nouvelle édition complète des règles de base, entièrement remaniée ! ❐

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

LES ARMEES BIBLIQUES — Essex 15 mm

En attendant la sortie prochaine de la nouvelle version des listes d'armées DBM pour la période biblique, vous pouvez débuter la peinture de cavaliers légers Scythes ou de char Hyksos ou Mitanni.

Peinture Antoine Bourguilleau

LES ELEPHANTS — Old Glory 15 mm

La gamme antique Old Glory continue à s'accroître avec la sortie d'éléphants pour les armées macédoniennes et indiennes.

Peinture Christian Agostini

LES ELEPHANTS — Essex 15 mm

Cet éléphant africain apportera un surcroît de puissance aux troupes montées romaines.

Peinture Christian Agostini

LES ELEPHANTS — Chariot Miniature 15 mm

L'armée d'Alexandre le Grand intègre au fur et à mesure de sa progression vers l'Orient de nouvelles troupes comme ces éléphants indiens.

Peinture Christian Agostini

ANNI MINI
22, bd de Reuilly
75012 Paris

Tél. : 01. 43. 43. 33. 51
Fax : 01. 43. 43. 55. 71
3615 ANNI MINI (2,23 F/mm)

PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix
Imex – Hät – Atlantic – etc.
* Starlux *

Etains du Prince, Etains du Graal...

VENTE PAR CORRESPONDANCE
Carte Bleue – Carte Aurore
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

Alain Touller Figurines
9, rue de la Tour – 06510 Gattières
Tél. : 04. 93. 08. 66. 41
Nouveautés 15 mm
Antique :
Les romains bas empire (nouvelle gravure)
Ier Empire :
Russie : artillerie et commandement
La boite d'armée russe 400 F
Vente par correspondance.
Catalogue disponible contre 3 timbres.

LES NORMANDS — Essex 15 mm

Ces magnifiques chevaliers normands peuvent servir non seulement dans l'armée de Guillaume le Conquérant mais aussi dans celles de la Première Croisade. *Peinture Antoine Bourguilleau*

LES MONGOLS — Italeri 1/72

Les cavaliers mongols sont enfin disponibles en plastique injecté dans la gamme Italeri. *Peinture Stéphane Brunet*

LES BOURGUIGNONS — Front Rank 25 mm

Philippe le Bon et sa suite au temps de la splendeur bourguignonne.Son fils Charles perdra le duché face aux redoutables Suisses. *Peinture C. Coquet*

REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin

La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille

La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.

Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...
6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

DESCARTES BOUTIQUES

Légion étrangère au Dahomey, Dixon 25 mm, *peinture C. Coquet.*

FIGURINES ESSEX 25 mm

Promotion exceptionnelle (dans la limite des stocks disponibles)

Lot n°1 : EPOQUE MEDIEVALE
Assortiment varié avec notamment 1 général monté, 6 cavaliers lourds, 5 mercenaires, 3 sergents montés, 24 piquiers variés, 10 arbalétriers, 8 arquebusiers ..... **322 F** au lieu de 645 F

NOUVEAUTES DIXON 25MM

LIGUE D'AUGSBOURG
Lot n°2 : les 13 références disponibles (1 officier, 1 enseigne, 1 sergent, 1 tambour, 9 piétons variés)..... **117 F**

GUERRE DU DAHOMEY 1892
Lot n°3 : Légion étrangère - 28 figurines (tirailleurs, officiers, musiciens, infanterie de marine etc...) ..... **252 F**

CHINOIS HAN - 202 BC / 25 AD
Lot n°4 : 17 piétons variés (piquiers, épéistes, arbalétriers, archers + 1 commandement)..... **153 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°5 : MAA335 - EMIGRES & FOREIGN TROOPS IN BRITISH SERV ..... **99 F**

Lot n°6 : MAA336 - GERMAN ARMY 1939-45 (5) WESTERN RONT 1943-45 ..... **99 F**

Lot n°7 : CAMPAIGN 66 - BOSWORTH 1485 ..... **129 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **322 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **117 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **252 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **153 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **99 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **129 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**
Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV MARS/AVRIL 00

LE MOYEN-AGE

Wargames Foundry 25 mm

Ces chevaliers (montés et démontés) et hommes d'armes médiévaux seront parfait pour la règle d'initiation qui devrait sortir dans le prochain n° de VV et qui vous permettra de mettre en scène des escarmouches. *Peinture Wargames Foundry*

LES ARABES

Old Glory 25 mm

Quand les cavaliers arabes seront réunis sous la bannière de saladin, les jours des royaumes francs de Terre Sainte seront comptés. *Peinture Christophe Caillaud*

LA GUERRE CIVILE ANGLAISE

Old Glory 25 mm

Ces piquiers du Prince Charles, lourdement protégés, défendent les idéaux de la monarchie face aux tenants du parlement d'Olivier Cromwell. *Peinture C. Coquet*

LA GUERRE DE TRENTE ANS

Testudo 15 mm

Ces fantassisn et ce canon de la Guerre de trente ans peuvent servir pour toutes les armées du conflit. Leur fine gravure est l'œuvre du dessinateur de la majorité des couvertures de Vae-Victis : Guiseppe Rava. *Peinture Allessandro Capelli et Ivan Isola*

AB *Figures for Wargamers & Collectors*

Pour tous renseignements sur
les meilleures figurines napoléoniennes de 15 mm
et celles de la 2e Guerre Mondiale en 20 mm
envoyer 3 coupons-réponses internationaux à :
Ffos Yr Ewig, Llanfynydd, Carmarthen, SA32 7DD, G.B.
Téléphone / fax : **+ 44 (0) 1558.668.771**
ou bien consulter notre page internet à :
www.ab-figures.demon.co.uk

GAUTHEY MINIATURES
264, rue de la Mare à Quenette - 77000 - VAUX LE PENIL
Tél / Fax : 01.64.38.55.70
EXCLUSIVEMENT PAR CORRESPONDANCE

Catalogue disponible sur simple demande

Exécution de travaux de peinture sur toutes figurines à toutes échelles
Travail soigné de qualité constante
Plus de 200 références de décors en résine et en staturoc
6 mm, 15 mm, 20 mm, 30 mm
Habitations, murs et murets, ruines, bunkers, tranchées, barbelés, barricades, sacs de sable...

LES POLONAIS — Essex 15 mm

Pour les as du pinceau, une armée polonaise avec ses chevaliers «ailés » et ses nombreux étendards offre la possibilité d'exprimer son talent. *Peinture Christian Agostini*

L'ARMEE DE LOUIS XIV — Essex 15 mm

Malgré les nombreuses campagnes du belliqueux Roi Soleil, les armées de Louis XIV inspirent peu les fabriquants de figurines, Essex vient combler cette lacune. *Peinture Antoine Bourguilleau*

LE XVIIIe SIECLE — Roundway 15 mm

Ces fusiliers du Royal Vaisseaux sont prêts à manœuvrer pour le bon plaisir de leurs officiers généraux couverts de dentelles. *Peinture Christian Agostini*

LA FLIBUSTE — Old Glory 25 mm

Aventuriers du grand large, ces figurines vous permettront de jouer à Pavillon noir !, la règle d'escarmouche publiée dans le précédent n° de VaeVictis. *Peinture C. Coquet*

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56

E-mail : champdemars@histofig.com – Site Web : http://www.histofig.com/champ-de-mars/

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez :
– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte,
– des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut
– des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200
– des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal
– les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.

Ecossais du 79e Cameron Highlander,
Old Glory 25 mm, peinture David Wilson

NOUVEAUTES

- Barque navire et 4 paquets de pirates Old Glory
- 25 mm Coloniaux XIXe Siècle
- Hallmark : navires contemporains 1/6000
- 15 mm Old Glory : Hellénistiques et Italiens époques Guerres puniques, Parthes, Maccabées

Nombreuses marques

25 mm : OLD GLORY, Front Rank, Qualiticast, Wargames Foundry, Dixon
Figurines Old Glory par C. Caillaud

15 mm : OLD GLORY, Gladiator, Battlefront, Mirliton, Irregular, Rank & File, Freikorps, Fantassin Miniaturas, Chariot, Peter Pig

10 mm : Chariot, Pendraken, Irregular, GHQ

20 mm : SHQ, IT, Irregular, Newline, Qualiticast

6 mm : GHQ, Heroics & Ros, Irregular, Scotia

Navires : Hallmark, Langton, GHQ

Décors : Scenic Effects, Gauthey, Gladiator, Architectural, Heritage, FR (flocages et arbres) Irregular

Les figurines Wargames Foundry :
toute la gamme (75 F / 90 F code X) armes et boucliers vendus un par un avec l'achat de « blisters »

JEUX D'HISTOIRE SUR CARTE

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). Catalogue : 40 FF franco avec plus de 120 pages, à l'ordre de Champ de Mars.

Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus.

ANGLAIS 1er EMPIRE — Old Glory 25mm

Ces officiers britanniques commandent l'une des plus redoutables infanteries de l'épopée napoléonienne. L'Empereur appendra à ses dépens qu'il ne faut pas sous-estimer la solidité d'une « fine ligne rouge ». *Peinture David Wilson*

ECOSSAIS 1er EMPIRE — Front Rank 25mm

Dans l'armée britannique, le 71st Higland est le seul régiment d'infanterie légère constitué de rudes Ecossais.
Peinture David Wilson

ESPAGNE 1810-1812 — Fantassin Miniaturas 15 mm

Ces bataillons français d'infanterie de ligne et d'infanterie légère feront merveille dans une armée française choisie avec soin dans le second livret « les années de gloire, 1805 - 1811 » des listes d'armées pour *De Bonaparte à Napoléon*. *Peinture Claude Corbières*

LA GRANDE GUERRE — IT Figures 20mm

Trop peu représentés sur les tables de jeu, voici enfin de magnifiques fantassins italiens en casque Adrian et tenues « Grigio- verde ».
Peinture Pierre Laporte.

LES COSAQUES — SHQ 20 mm

Au cours de la seconde GM, les Cosaques seront tiraillés entre leur fidélité historique à Moscou et leur aversion du communisme soviétique. De faait ils se retrouveront à la fois dans les rangs de l'armée rouge et de la Wehrmacht. *Peinture Thibault Grusow*

2e GM — Battle Front 15mm

dans l'immensité nue de la Cyrénaique, il est primordial de posséder des véhicules — comme ce Sdkfz 251/ et ce Krupp Kfz 69 — capables de suivre en tout terrain les Pz III de Rommel. Pour appuyer l'infanterie et les blindés, rien de tel qu'un 88 AC, une pièce de 75 ou de 105.
Peinture Stéphane Langlois

FRONT DE L'OUEST 1944 — Skytrex 15 mm

Parfaits pour la Normandie, ces deux blindés britanniques (un Firefly et un Sherman) feront d'honorables adversaires face aux PzKpfw IV et Panther.
Peinture Antoine Bourguilleau

GUERRE DU DESERT — Battle Front 15 mm

Battle Front étend sa gamme, déjà bien importante avec un Panzer IV F2 et un Panzer III J de l'Afrika Korps.
Peinture Stéphane Langlois

LES AVIONS — Del Prado 1/100

Un Hurricane, un P 51 et un Spitfire sont les premiers modèles de la série « La bataille du ciel », de Del Prado. Ils sont en métal et vendus déjà peints. Cette série propose à des prix attractifs différents modèles allant de la 1re GM à nos jours. Idéal pour *SA* !

L'INDOCHINE — IT Figures 20 mm

Ces Français de la guerre d'Indochine sont en fait des Australiens de la Seconde GM peints légèrement différemment. Une transformation facile à réaliser pour les amateurs de « moderne ».
Peinture Thibault Grusow

LE GUIDE DES SPECIALISTES

TESTUDO

Via Canaletta 79
48013 Brisighella RA
ITALIA
Tel. / fax : 00390 546 26138
Figurines 15 mm
Sculptées par
G. Rava
Nos séries :
LA GUERRE DE TRENTE ANS
DE BELLO CIVILI
(Romains fin République)
Beaucoup de références !

Visitez notre site Internet en français :
go.to/testudo
E-mail : testudo@ libero.it

Nouveauté !!

Catalogue en français et échantillons gratuits contre simple demande

EXO KIT
Tél. : 01.39.87.38.95 – Fax :01.39.85.01.91.
14, rue du Moulin d'Etif 95500 GONESSE
LEADER VPC 20 mm ***CATALOGUE 10,00 F***
SITE : **http://members.aol.com/eexokit/index.html**
E-mail : **eexokit@aol.com**
Retrouvez nous au Salon de la Maquette,
Porte de Versailles, du 1er au 9 avril prochain
NOUVEAUTÉS FIGURINES 20 mm KELLY'S HEROES
Partisans 2e GM Lot de 15 pièces avec positions et armes diverses **110,00 F**
Aéroportés soviétiques en Afghanistan
Lot de 14 figurines avec positions et armes diverses **102,00 F**
Irréguliers afghans
Lot de 12 figurines avec positions et armes de prise diverses **88,00 F**
Conditions générales de ventes : Règlement par chèque, CB, Mastercard, à l'ordre d'EXO KIT
Port CEE 50 F de 0 à 500 F, 10% de 500 à 999 F et gratuit à partir de 1000 F de commande.

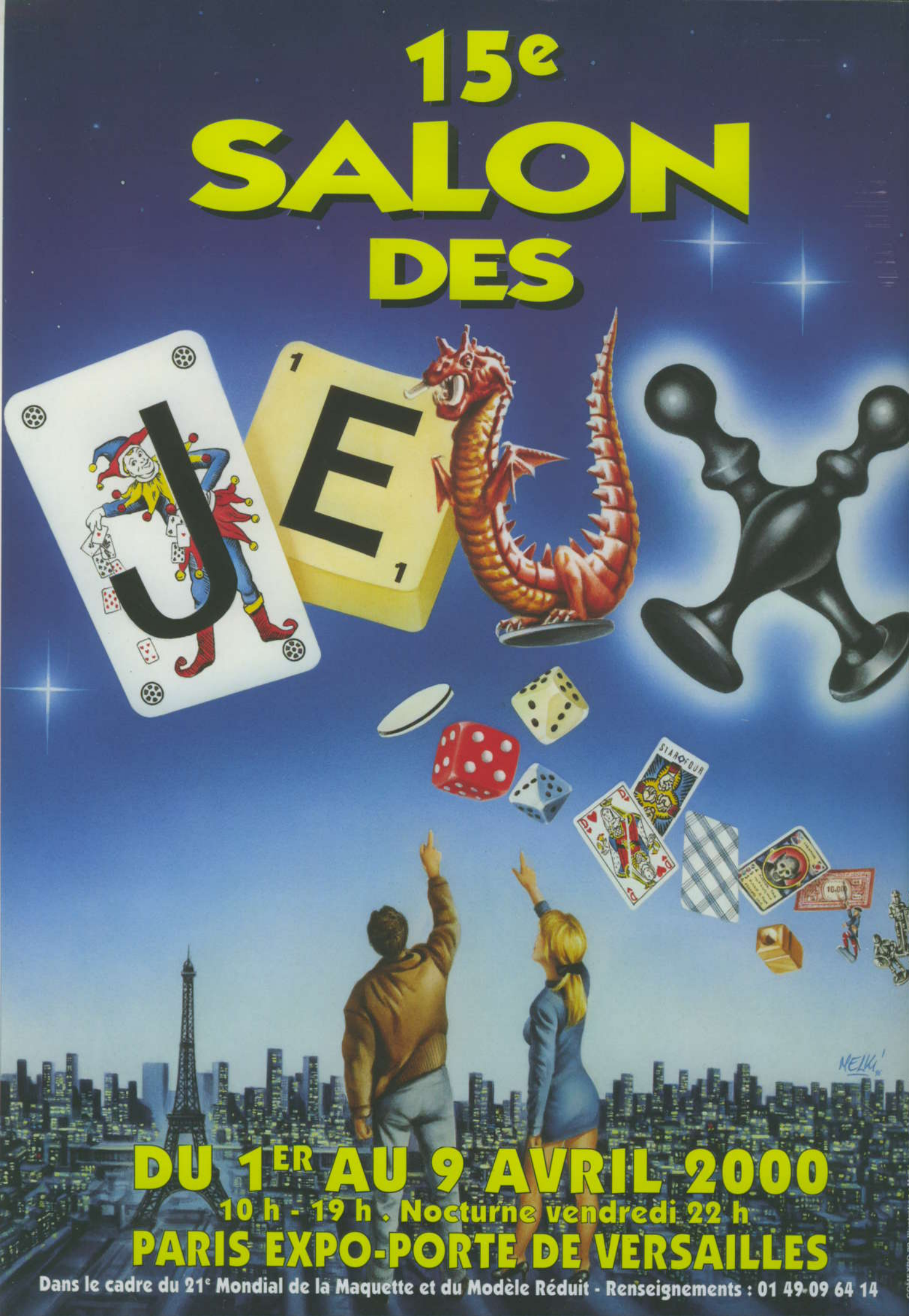
MINIATURES 2000
63, av. Philippe Auguste 75011 Paris
Tél./Fax : 01. 43. 71. 26. 02
Figurines du 15 au 25 mm, toutes époques, peintures, accessoires et environnement
Point de vente conseil moules et figurines Prince August
toute la gamme de peinture acrylique vinylique Prince August
Dépositaire des marques Mitril, Essex, Minifig...
Figurines au 1/72 : Accurate, Italeri, ESCI, Revell, Imex, Hät...
Véhicules au 1/72 kit ou T.M. : Armour, Matchbox, ESCI, Hasegawa, Fujimi...
À notre magasin ou par correspondance : ***France, Etranger et Dom-Tom***
Catalogue (réf. + Prix) contre 4 timbres à 3 F
Indiquez avec précision la documentation qui vous intéresse (code VAE) et votre adresse !

E.P. MINIATURES
35, RUE DU MARECHAL FOCH
67190 MUTZIG
Tél./Fax : 03.88.38.38.39
www.epminiatures.com
epminiatures@wanadoo.fr
VPC
LE MODELISME MILITAIRE, BLINDES, AVIONS, FIGURINES, ACCESSOIRES, DOCUMENTATIONS

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

POUR RÉSERVER CET EMPLACEMENT
CONTACTER LE SERVICE PUBLICITÉ :
Sandra Villermois : 01. 40. 21. 17. 94.

15e SALON DES



DU 1ER AU 9 AVRIL 2000

10 h - 19 h . Nocturne vendredi 22 h

PARIS EXPO-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 21e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49-09 64 14